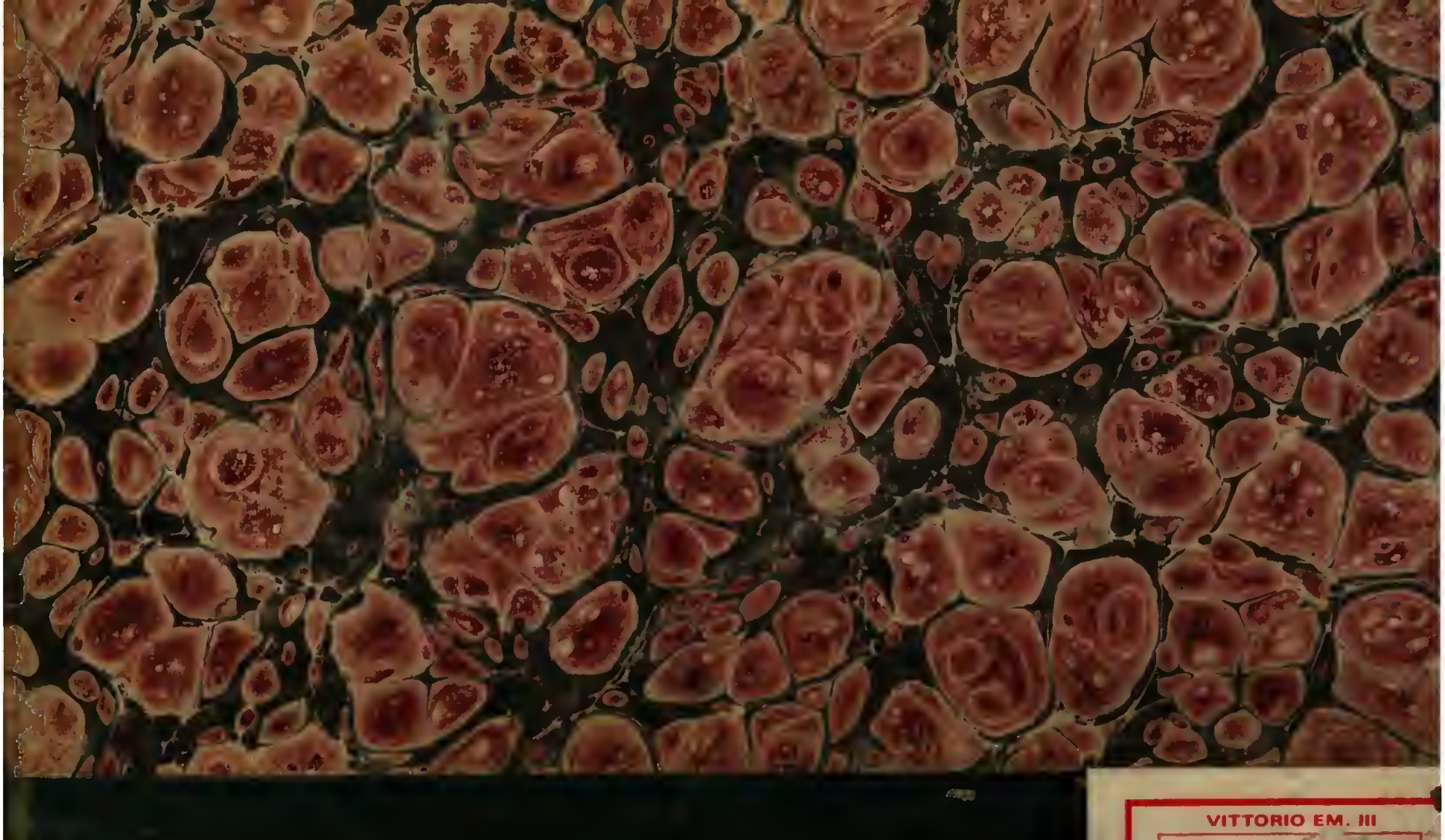


VITTORIO EM. III

FONDO PIZZOFALCONE

BIBLIOTECA PROVINCIALE

Armadio

Palchetto

Num.° d' ordine

18 F 46

NAZIONALE
B. Prov.
I
300
R. BIBLIOTECA
VITT. EM. III
NAPOLI

B. M.
I
300

60453

NOUVEAU JEU
D' ECHECS
ou
LE JEU DE LA GUERRE

INVENTION

DU CIT. FRANÇOIS GIACOMETTI

Avocat, Membre de l'Institut National et de diverses Accademies d'Italie.

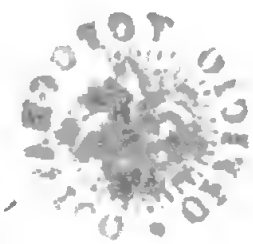
A GENES 1801.

De l'imprimerie de Jean Barthelemy Como

Rue Saint Laurent N. 38.

An 4 de la République Ligurienne.

Ludimus effigiem Belli.
Vid. Sac. lud.



AU. GRAND. GENERAL

NAPOLEON. BONAPARTE.

DE. LA

REPUBLIQUE. FRANÇAISE

PREMIER. CONSUL

PRESIDENT

DE. L'INSTITUT. NATIONAL

DES. SCIENCES. ET. DES. ARTS

AMI. ET. PROTECTEUR

COMME. UN. MONUMENT

D'ESTIME. ET. HOMMAGE

A. SES

VERTUS. ET. A. SA. GLOIRE

FRANÇOIS. GIACOMETTI

OSE

PRESENTER. DEDIER

CET. OUVRAGE

AVANT PROPOS

Le jeu des échecs, qui m'a fourni l'idée de celui que je donne au Public, est si ancien qu'on ne sait pas quel peuple a été le premier à le jouer. Tout le monde connoit ce jeu, et regrette que le nom de celui à qui nous sommes redevables de cette intéressante récréation, soit resté enseveli dans l'oubli. Quelques uns en attribuent l'invention à Pâlamède Capitaine Gree, qui périt par les artifices d'Ulisse : d'autres prétendent que nous le tenons des Grecs, et des Romains ; ces derniers sont dans l'erreur, car le jeu des soldats *Latrunculi*, et celui des jettons *Calculi* et *Scrupuli* n'ont aucune ressemblance avec le jeu des échecs.

Les Romaneiers, qui ont parlé des Sarrasins les réprésentent comme très-habiles à ce jeu.

La Princesse Anne Comnène dans la vie de son père Alexis Empereur de Constantinople dans le XI siecle nous dit que le jeu des échecs, qu'elle nomme *Zatrikion*, est passé des Persans

aux Grecs ; et les Persans disent qu'ils l'ont reçû des Indiens sous le regne de Cosroës dit le *Grand* au commencement du VI siecle. Les Chinois, qui l'appellent le jeu de l'*Élephant*, conviennent également qu'ils le tiennent des Indiens, de qui ils l'ont reçû dans le VI siècle. Les Historiens Persans nous ont conservé à ce sujet des circonstances singulières, que je supprimerai ici. Le nom de *Schatreingi*, ou *Schatrack*, qu'on lui donne signifie le jeu de *Schack* ou du Roi. Les Grecs en firent celui de *Zatrikion* ; et les Espagnols, à qui les Arabes l'ont porté, l'ont changé en celui d'*Alxedres*, ou *Alxadres*. Les Latins le nommèrent *Scaccorum ludus*, d'où est venû l'Italien *Scacchi*.

Quelle que soit l'origine du jeu des échecs; il est étonnant que, depuis qu'il se joue, personne n'ait songé à y faire des changements. L'art de la guerre s'est enrichi de l'invention de la poudre et de celle de l'artillerie, et la tactique militaire a changé. L'invention des échecs, qui est une allusion aux enciennes guerres, étoit susceptible de subir de nouvelles combinaisons, telles, que le jeu imitant dans sa marche la tactique moderne, devint en quelque façon l'image de nos guerres. Les Chinois y ont à la verité introduit quelques pièces de plus sous le nom de canons, et de mortiers ; mais ils n'ont rien changé ni dans le fond, ni dans les règles des mouvements.

J'imaginai donc un jour de changer le jeu

et d'en faire un autre, qui en donant une idée de nos guerres, fut plus interessant, et par sa marche, et par ses chances. Je l'ai présenté au Public en 1793 après avoir consacré à ce travail un tems que je dérobai à d'autres études. Mon jeu fut bien acceuilli en Italie, il fut même reimprimé à Turin; mais il avoit besoin, comme je l'avois dit moi même, et comme il arrive à toute invention d'être perfectionné. L'échiquier étoit trop grand; il y avoit trop de pièces, et peu de combinaisons. Le jeu duroit trop long tems, et il étoit même un peu ennuyeux dans le denouement en ce que les joueurs étoient obligés pour gagner le jeu de poursuivre un Roi qui fuyoit dans une espace aussi étendue. Ayant eu bien-tôt après l'honneur de servir ma Patrie en qualité de Consul général en Provence, dans les premiers tems de la République Française, j'en supprimai le Roi, et y substituai une forterèsse à prendre, bût fixe pour gagner le jeu.

Content de ce changement je me suis étudié à trouver la manière de batir cette forterèsse, de la defendre, de l'attaquer, et de la prendre. J'ai fait un échiquier plus petit, une riviere moins large; j'ai diminué d'un tiers l'infanterie, de moitié la cavalerie; j'ai changé leur marches, j'ai donné plus de combinaison à leur forces; j'ai introduit des retranchements, des ponts et des échelles pour donner les assauts, et une artillerie mieux dirigée. Enfin j'ai reformé presqu'entierement mon jeu, en m'appli-

quant à lui donner toute la perfection possible, et à y retracer les principales operations militaires, qui se font dans un champ de bataille. C'est pour cela que je l'ai nommé le jeu de la guerre ; les joueurs d'échecs l'apprendront plus facilement que d'autres.

CHAPITRE I.

IDÉE GÉNÉRALE DU JEU.

L'échiquier est composé de 153 cases alternativement blanches et noires ; et figure un champ de bataille partagé en deux par une rivière de neuf cases de longueur, et une de largeur. Cet échiquier a dans son entier 9 cases de largeur et dix sept de longueur. Dans les deux premieres lignes inclusivement on bâtit la forterèsse composée de neuf bastions ; et la citadelle qui est le but du jeu, se place hors de l'échiquier à la tête de la case 5 pour une armée, et à la tête de la case 149 pour l'autre ; on place dans la forterèsse deux soldats, deux canons et un mortier pour sa defense, et un Général dans la citadelle.

Il n'y a pas une règle fixe comme dans le jeu des échecs pour camper cette armée, il est bien naturel qu'un Général soit libre de disposer intérieurement son camp, comme bon lui semble. Des qu'on a placé toutes les pièces, on commence le jeu, et on fait les mouvements

nécessaires alternativement d'un coté, et de l'autre ; à chaque mouvement du jeu, le joueur a la faculté de bouger successivement trois pièces diverses, sans être cependant obligé d'en bouger plus d'une. En composant son mouvement de trois pièces, le joueur abrege le jeu et fait une évolution plus marquée et plus consequente. Le placement d'un retranchement, d'une échelle, d'un pont, comme aussi leur levée ou destruction est un de ces trois coups. La citadelle, les bastions, et les retranchements sont immobiles. Il est bien ridicule de voir dans le jeu des échecs une tour se promener sur le champ de bataille ; comme il est également ridicule que la premiere pièce des échecs soit une reine. En effet la pièce, que l'on nomme reine ne portoit pas anciennement ce nom. Dans des vers latins du XII siecle elle étoit appellée fercia, qui vient du mot Persan Fertz, qui en Perse est le nom de cette pièce, et signifie un Ministre d'état, un Visir. Dans le jeu des échecs les pions ne peuvent marcher qu'en avant, dans mon jeu les Fantassins, comme les autres pièces avancent et reculent aussi bien que dans une bataille. Les canons, et les mortiers font leur coup de boulet, ou de bombe sans bouger de leur place. La bombe tue par ligne courbe. On demonte l'artillerie, on l'enclone, et quand elle est prise, elle sert à l'armée, qui s'en est emparé. On dispute le passage de la riviere, on romp le pont, on se fortifie avec des retran-

chements, qui sont quelquefois pris d'assaut, ou detruits. On fait les approches pour ouvrir la breche à la Forterèsse, que l'on prend aussi d'assaut avec les échelles. On fait aussi des prisonniers; on les echange. Il y a la promotion dans l'armée pour les pièces, qui se distinguent en bravoure. Il y a lieu même à traiter de paix.

Deux joueurs de la même force peuvent faire durer ce jeu quelques jours, et même un mois. Mais cela ne doit pas vous epouvanter. Le jeu des échecs, qui a moins de pièces et moins de combinaisons peut durer autant, mais ordinairement on le voit finir en quatre, ou cinq heures, et quelque fois en moins de tems. Mon jeu ordinairement ne dure pas davantage; mais il amuse et il intéresse plus que le jeu des échecs. Mon jeu peut aussi être joué par trois ou quatre personnes, comme vous le verrez dans les explications subséquentes.

Si l'on n'a pas le tems ou la patience de finir le jeu, il y a toujours une action à faire pour s'amuser. La prise d'une fortification, une bataille sur la rivière, une bataille, et la défaite d'un corps qui vient de la passer, la prise d'une batterie est toujours quelque chose quoiqu'on ne remporte pas une victoire complette par la prise de la forterèsse ou de la citadelle.

Je vais maintenant détailler les regles aux quelles les pièces seront assujetties suivant leur differentes espèces; et en developper les combi-

naisons; et pour vous en faciliter l'intelligence, vous recourrez au plan d'une bataille que j'ai mis à la fin du livre et que vous pourrez essayer sur l'échiquier.

On observera peut etre que dans mon jeu il y a quelque chose qui n'est pas assez semblable à ce qui se fait dans une champ de bataille, et qu'il y manque quelque chose de ce qui se passe dans une armée: je repondrai à cela qu'on trouve les mêmes defauts dans le jeu des échecs; qu'il n'est pas possible de tout mettre et de tout figurer, et qu'il est inévitable qu'on omette quelque chose, parceque le jeu sairoit trop long, et parceque l'échiquier, les troupes et l'artillerie sont en bois.

Si l'on demande de quelle utilité peut être une telle invention; je repondrai quelle presente autant d'utilité, et plus d'agrement que le jeu des échecs qui est trés estimé, et que beaucoup des gens d'esprit préfèrent au jeu des cartes comme un amusement plus honnete.

CHAPITRE II.

De l'Échiquier, ou Champ de Bataille.

L'echiquier a comme nous l'avons dit, dix-sept cases de longueur et neuf de largeur, et renferme dans sa surface, 153 cases en comptant les cases l'une aprés l'autre; chaque case blanche donne un nombre pair, et chaque

case noire un nombre impair. Dans le milieu de l'echiquier est une rivière d'une case de largeur et neuf de longueur qui le partage en deux camps.

Il y a deux cases hors de l'échiquier; l'une a la tête de la case 5. et l'autre à la tête de la case 149. on place une Citadelle dans l'une et dans l'autre de ces deux cases. On place, les bastions de la forterèsse sur les deux premieres lignes de chaque champ. Dans ces deux champs se campent deux armées, dans la troisieme ligne hors des bastions; c'est à dire, dans la cinquieme ligne inclusivement du champ. Cet article est relatif au jeu en deux.

Quand on joue en trois ou en quatre; il n'y a également dans le jeu que deux Citadelles et deux forterèsses. L'une et l'autre des Citadelles se place respectivement dans la case qui se trouve sur les deux têtes de la rivière. La forterèsse, et toute l'armée se placent d'une part et de l'autre, sur les deux premieres lignes laterales de l'échiquier, il n'y a plus alors de rivière: elle devient une ligne commune de demarcation qui indique que chaque armée est divisée en deux armées alliées: on distingue par cette division quatre armées dans l'échiquier, deux d'un coté et deux de l'autre.

Pour avoir une idée plus éxacte de l'échiquier; *Voyez la table* I.

CHAPITRE III.

Du Soldat á pied, ou Fantassin.

Le Fantassin allant en avant, fait deux pas, sans compter la case ou il se pose, soit qu'il marche en ligne droite, soit qu'il marche en ligne oblique à droite, ou à gauche. Il fait un pas à ses cotés, et un pas en arriere; mais il n'a point, en arriere de ligne oblique pour faire sa retraite; *Voyez T:2. fig.* 1. il ne peut traverser la premiere case battue par le Fantassin ennemi, ou par une autre pièce superieure, ni les deux premieres cases battues par le canon ennemi. Il marche sur la ligne battue par la pièce qu'il veut prendre; mais s'il se trouve, comme il vient d'être dit, une autre pièce qui batte la case sur la quelle il doit passer pour arriver à celle où il veut faire prise; alors il ne peut plus traverser cette premiere case.

Quand il est dans une ligne battue, il peut se retirer en arrière, en suivant les regles de sa marche, à moins que la position de quelqu'autre pièce de l'armée ne l'en empeche.

CHAPITRE IV.

Du General d'Infanterie.

Le Général d'infanterie marche comme le Fantassin, avec cette difference qu'il a l'avan-

tage de faire un pas de plus, sur toutes les lignes où marche le Fantassin. Il n'a, comme ce dernier qu'une ligne de retraite en arriére, mais il retrograde jusqu'à deux pas. *Voyez T. 2 fig. 1.*

Le canon arrête la marche du Général d'infanterie comme celle du Fantassin; c'est à dire qu'il ne peut traverser les deux premiéres cases battues par le canon ennemi. Il est sujet au même obstacle que le Fantassin, s'il rencontre dans sa marche la premiere case battue par une pièce de la même force ou d'une force superieure.

Le Général d'infanterie, non plus que le Fantassin n'arretent pas la marche des pièces superieures.

CHAPITRE V.

Du Cavalier.

Le Cavalier marche comme le Cavalier des échecs, tant en avant qu'en arriére (*Voyez T. 2. fig. 1.*) et prend où il marche.

CHAPITRE VI.

Du Général de Cavalerie.

Le Général de Cavalerie marche comme le simple Cavalier avec cet avantage qu'il double en avant le pas de cavalerie. Il ne peut jamais le doubler en arriére; ni retourner dans le se-

cond saut sur les lignes d'où il est parti. Il ne peut le doubler non plus si la case où il fait le premier saut est occupée par une autre pièce, ou si la case est une des deux premières battues par le canon ennemi. Il prend où il marche; *Voyez Table* 2. *fig.* 2.

CHAPITRE VII.

Du Lieu-Tenent-Général.

Il marche en tout sens, et fait jusqu'à quatre pas sur les trois lignes en avant, trois pas à ses cotés, et trois pas sur les trois lignes en arriére: il a par consequence trois lignes de retraite. *Voy. T.* 1. *fig.* 5. Il ne peut traverser la premiere case battue par le L. T. G. ennemi, ou par le Général en chef ou par le canon ennemi; il prend où il marche.

CHAPITRE VIII.

Du Général en Chef.

Il marche jusqu'à quatre pas en tout sens tant en avant qu'en arriére ainsi qu'à ses cotés. Il ne peut traverser la première case battue par le canon ennemi ou par le Général en chef. Il prend où il marche.

CHAPITRE IX.

Du Canon.

Le canon bouge comme le Fantassin, mais toujours à un pas; même sur le trois lignes en avant. Il prend où il marche comme une autre pièce, mais cette prise n'est pas son coup; c'est le coup du canonnier que l'on suppose dans le jeu.

Le canon bat à la portée de quatre cases inclusivement sans compter la case où il est placé; et sans qu'il bouge de sa case. Il bât seulement la premiere pièce qui se trouve dans la ligne sur laquelle sa bouche est dirigée; et quand on veut qu'il batte sur une autre ligne, il faut le tourner sur cette ligne. Ce changement de direction est un mouvement pour lui, de sorte qu'on ne peut pas lui donner la direction, et le faire battre dans le même coup. Quand on le fait avancer d'une case à l'autre, on lui donne la direction que l'on veut, ce n'est alors qu'un seul mouvement.

S'il fait le coup du canonnier, en se plaçant à la case de la pièce prise, il ne peut faire celui du canon dans le même mouvement; et s'il fait celui du canon il ne peut pas faire celui du canonnier.

Le canonnier que l'on suppose dans le jeu avec chaque pièce d'artillerie, n'arrête jamais la marche d'aucune pièce.

Le canon demonte une batterie ennemie;

c'est à dire le mortier ou le canon ennemi ; quand le mortier ou le canon ennemi se trouve dans la distance de trois cases inclusivement sur la ligne où il bat. Mais à la quatrieme case, il n'a pas assez de force pour le démonter.

Si deux canons ou mortiers ennemis ont leur direction respective sur les trois cases de la même ligne, celui qui à l'avantage du coup demonte l'autre.

Pour abbatre un retranchement, pour ouvrir la brèche à la forteresse, et pour rompre le pont sur la rivière, il faut que le canon soit à la même distance qui a été fixée pour demonter une batterie ennemie. Pour détruire un bastion, il faut que le canon ait toujours la direction perpendiculaire au front du bastion que l'on veut demolir et jamais en ligne oblique. On ôte du jeu la pièce détruite par le canon ou par le mortier. *Voyez la Table* 2.

Le coup du canonnier ne demonte pas l'artillerie, mais il la prend ; il n'ouvre pas la brèche, mais il peut detruire le pont, l'échelle et le retranchement comme nous le verrons dans les règles suivantes.

La perte d'un canon ou d'un mortier est très-préjudiciable, parceque l'ennemi s'en sert pour vous battre ; lorsque vous ne pouvez le sauver, il faut le jeter dans la rivière, ou l'enclouer ; mais pour le jeter dans la rivière, il faut être sur le pont, ou à coté de la rivière ; et pour l'enclouer, il faut qu'il soit dans une

case, que les pièces ennemie ne battent pas. Quand vous prenez un canon; ou un mortier à l'ennemi, vous le placez dans une des huit cases vuides battues ou non, qui sont à coté de la piéce victorieuse, et vous le renversez pour indiquer qu'il n'est pas encore en activité. Si vous prenez de force l'artillerie (que vous renversez, comme il a été dit, à coté de la pièce victorieuse) vous pouvez dans les mouvements suivants la monter dans la même case, ou la transporter dans une autre en suivant les règles de sa marche, et lui donner la direction que vous voudrez; si l'ennemi vous la reprend montée ou non, il suit la même regle. Si vous croyez de ne pouvoir garder cette prise, vous pouvez l'énclouer ou la jeter dans la rivière; mais, dans le dernier cas, il faut que la case de la rivière où vous voulez la jeter soit vide, et proche de la pièce qui l'à prise; tout cela se fait alors dans le même coup. Mais pour l'enclouer il faut attendre le coup suivant, et quelle soit dans une case non battue par l'ennemi. Vous pouvez alors la transporter selon sa marche dans une case non battûe, et l'enclouer dans le même coup. S'il n'y a point de case franche: vous ne pouvez pas l'enclouer.

Vous pouvez toute fois faire mouvoir l'artillerie sur les cases battues par l'ennemi et l'avancer contre les mêmes cases comme vous faites des autres pièces.

L'artillerie d'un camp qui reste sans mon-

de dans le camp ; l'artillerie de la forterèsse qui reste sans monde dans la forterèsse n'a plus d' activité et tombe au pouvoir de l'ennemi , s'il s'y trouve, et si l'ennemi ne s'y trouve pas , elle tombe au pouvoir du premier qui survient, et aprés l'intervalle d'un coup du jeu, elle reprend son activitè.

L' artillerie ne marche pas dans la rivière; si elle y entre, il est censèe perdue et on l'ôte du jeu. Elle ne monte pas à l'assaut du retranchement ni de la forterèsse : son coup n'ouvre pas la brêche dans la Citadelle, et ne tue pas la pièce, qui est dans la Citadelle. Pour détruire un pont avec un coup, elle suit le regles fixées pour abbattre un retranchement. Si elle detruit le pont ; tout ce qui est dessus est censé tomber dans l'eau et se perdre. Mais elle peut choisir de tuer ou de détruire seulement ce qui est sur le pont, sans ruiner le pont, comme elle peut choisir l'échelle ou ce qu'il y a dessus; mais en ruinant l'échelle, elle tue en même temps les pièces qui y sont montées. *Voyez la Table a fig.* 3. 5. 6. 7.

CHAPITRE X.

Du Mortier.

Le coup de la bombe décrit une ligne courbe et bat la troisiéme case seulement de la li-

gne, sur la quelle sa bouche est tournée. La pièce qui est sur cette troisieme case battue par le coup de bombe ne peut s'en garantir qu'en se retirant dans une autre case, puisque le retranchement ou une autre pièce qu'elle auroit devant elle ne pourroit lui servir de defense. Dans cette troisieme case, l'artillerie est demontée; le retranchement est abbattu, et le pont est ruiné avec tout ce qu'il y a dessus. Le coup de bombe n'ouvre pas la brèche dans les bastions; et ne bat pas dans la Citadelle qui est censée avoir une voute à l'épreuve de la bombe.

La bombe ne peut pas choisir quand il y a une pièce sur l'autre; elle bat toutes le deux dans un coup. Dans le reste elle suit les regles du canon.

Une pièce d'artillerie quelquonque defend la pièce qui est derrière elle, comme une autre pièce, dans le sens qu'elle arrête la marche ou le coup d'une autre; ensorte qu'il faut prendre la pièce d'artillerie, avant de prendre la pièce qui est derrière; mais elle ne defend pas du coup de bombe, ni du saut de la cavalerie. *Voyez Tab. 2. fig. 3. 6. 7.*

CHAPITRE XI.

Des Bastions.

Ces sont des listeaux de la longueur des cases de l'échiquier, hauts dans la proportion des pièces du jeu, et notament de l'affût du canon, qui doit faire ses coups quand il est dans la case, où les bastions sont placés. L'affût doit élever la pièce du canon, de manière que la volée de la pièce rase la surface horisontale du bastion. Les bastions auront l'épaisseur d'un tiers de case, afin de conserver dans chaque case de bastions, une espace sur le quel on puisse placer une autre pièce. *V. T. 1 fig. 13.* Les bastions sont au nombre de 9. que vous placerez sur le front de la seconde ligne de votre champ. Chaque bastion appartient invariablement à la case, dans laquelle il est posé. Avec les bastions l'on bâtit la forterèsse de deux manières, dont le plan est figuré à la Table première; vous pouvez choisir l'une ou l'autre pour le jeu en deux, mais jouant en trois ou en quatre, il faut toujours se servir des forterèsses, que vous trouvez à la Table première sur les deux têtes de la rivière. Ces bastions sont immobiles; il n'y a que le canon, à la distance de trois cases, qui puisse les ruiner.

CHAPITRE XII.

De la Citadelle.

La Citadelle est une pièce de la grandeur d'une case de l'échiquier, et de la hauteur d'un bastion. Elle se place en tête de la cinquième case qui est hors de l'échiquier comme se voit à la *Table premiere.* Ces cases hors de l'échiquier sont au nombre de quatre, savoir deux pour le jeu en deux, et deux pour le jeu en trois ou en quatre ; Deux par conséquent restent toujours inutiles, et ne sont pas comprises dans le jeu. La Citadelle est immobile, elle est formée par un rocher, et ne peut être battûe par aucune piece d'artillerie, il faut la prendre d'assaut, au moyen de l'échelle ; quand on a pris la Citadelle, la partie est gagnée par celui qui s'en empare.

CHAPITRE XIII.

Des Retranchements.

Le retranchement est formé par un ou plusieurs listeaux plus minces que le bastion. *V. la T.* 1. *fig.* 11. dont les angles sont coupés verticalement sur la diagonale d'un quarrè parfait, afin de pouvoir former un ou deux angles droits, par la reunion de deux ou de trois listeaux; quand un listel unique est placé sur le front

d'une case, l'obliquité de ses deux côtés donne accès à deux lignes obliques. *Voyez la Table* 2. *fig.* 8. *lig.* 1. *cas.* 2. On place un retranchement sur le front, ou sur les coins, ou sur les cotés d'une case pour défendre quelque pièce; mais on ne peut le mettre que sur la case occupée par une des ses pièces, ou dans la case, qui est à côté d'une des ses pièces; on ne peut jamais le mettre à côté d'une pièce ennemie, ni dans le point intermediaire de la ligne battue par le canon ennemi. Ces même régles ont lieu pour l'ôter du jeu quand on veut le détruire, sans faire usage de l'artillerie. On peut également rétrancher le pont, en placant un ou plusieurs listeaux, suivant les règles précedentes. Si l'on veut battre les pièces ennemies qui sont postées vis à vis le front du retranchement, il faut que le canon se trouve derrière, et qu'il s'appuye au retranchement, mais s'il se trouve une case vuide entre le canon et le retranchement, le canon ne peut battre, que le retranchement, et non les pièces ennemies, qui sont audela dans la même direction, parceque le retranchement arreteroit son coup. *V. la T.* 2.

Une pièce quelquonque se trouvant derriere un retranchement, bat comme le coup des canoniers, la case qui est au pied du retranchement sans sortir de sa place; mais elle ne peut battre dela de cette case sur la ligne au front du retranchement. *V. T.* 2. *fig.* 8.

Le retranchement est immobile; il peut

être detruit par le coup de bombe, ou du canon de l'une ou de l'autre armée: il peut être également detruit par une des pièces de l'armée à la quelle il appartient lors qu'il est à côté de cette pièce, comme il peut l'être par une pièce ennemie qui s'en est emparé. Cette destruction s'opere, en se conformant, pour l'ôter du jeu, aux mêmes règles qui sont prescrittes pour le placer, de quelque manière qu'il soit detruit, c'est toujours le resultat d'un des trois coups du jeu. Le retranchement une fois ôté du jeu ne sert plus à rien. Les pièces de retranchements sont au nombre de huit que le joueur tient en reserve hors de l'échiquier pour les employer à l'occasion. Il est prudent de les conserver parceque elles deviennent nécessaires à la fin du jeu pour former les aproches devant la forterèsse et ouvrir la brêche. Les retranchements ont en même tems l'avantage de mettre l'assiegant à l'abri de coups de la forterèsse.

CHAPITRE XIV.

Du Pont.

Le pont sert pour passer l'artillerie dans le camp de l'ennemi, et pour faciliter le passage de l'armée, dont les pièces en passant sur le pont conservent toute la force de leur marche. Il faut observer dans la mise et la levée du pont les mêmes règles, qu'on observe dans

la mise et la levée d'un retranchement ; chaque pièce même ennemie qui en est en possession, l'ôte du jeu de la même manière ; qu'on ôte un retranchement, avec la diference, qu'on peut remettre le pont, s'il n'a pas été detruit par un coup de bombe ou de canon. Le pont est commun aux deux armées ; si l'ennemi l'ôte du jeu il peut ensuite le remettre de même. Une pièce, qui veut du pont decendre dans la rivière, ou de la rivière monter sur le pont, suit les mêmes règles d'une pièce, qui entre dans la rivière, ou qu'elle en sort, comme nous le verrons dans les règles de la rivière. Il y a dans le jeu quatre ponts, et ces ponts sont des pièces quarrées de la grandeur d'une case on peut leur donner le moins d'épaisseur que l'on veut, et les faire moins larges qu'une case ; l'éssentiel est que chaque pont placé sur une case touche par ses deux extremités l'un et l'autre bord de la rivière. Le pont sert à unir les deux camps et ne défend en aucune maniere les pièces. *V. la T.* 1. *fig.* 9.

CHAPITRE XV.

Des Échellés.

Les échelles sont au nombre de quatre ; elles ont la forme d'une piramide quadrangulaire tronquée à son sommet et dans une de ses faces. La base a pour mesure une demi case : la hauteur est égale à celle d'un retranchement. *V. la T.* 1. *F.* 12.

L'échelle s'appuye à un retranchement, ou à un bastion; alors son sommet se trouvant de niveau avec le sommet du retranchement, ou du bastion, au quel elle est jointe forme une plus grande surface horisontale sur laquelle la pièce qui monte s'arrete, pour descendre au coup suivant dans les cases intérieures du retranchement, ou dans la forterèsse. Si on l'applique à un angle, ou sur une des faces exterieures de la Citadelle alors elle ne produit plus qu'un degré d'élévation au moyen duquel la pièce monte, s'arrete, entre ensuit dans la Citadelle. L'échelle appuyée à un bastion, ou à un retranchement donne accès aux pièces par cinq lignes, deux laterales, deux obliques, et une directe au front, sur chacune desquelles les pièces peuvent s'avancer pour monter à l'assaut. On observe pour le surplus les règles du pont. On évitera soigneusement de perdre toutes les échelles, si l'on veut prendre la Citadelle et gagner le jeu.

CHAPITRE XVI.

De la Défense de la Forteresse et de la Citadelle.

Dès que l'on a bati la forterèsse de l'une ou de l'autre manière indiquées; on y place pour sa défense un Général, deux Fantassins, deux canons, et un mortier. Chaque fantassin, qui est dans la forterèsse a la marche de deux pas en tout sens. L'artillerie a un pas aussi en tout sens. Quand la forterèsse est bâtie pour le jeu

en trois ou en quatre, et qu'elle est par conséquent fermée de tous côtés, les deux bastions lateraux qui sont sur la première ligne figurent d'avoir chacun une sortie par un pont levis, pour les pièces de la forterèsse seulement, lesquelles sortent et rentrent selon les règles de leur marche respective. La garnison composée comme il a été dit, peut sortir dans le jeu, on peut aussi dans la suite du jeu la renforcer par d'autres pièces. L'artillerie ne peut sortir que lorsqu'on a passé une piece d'artillerie de son camp dans celui de l'ennemi, ou qu'on a perdu dans son camp une pièce d'artillerie. Quand il n'y a point d'homme dans la forterèsse, elle cesse d'être en activité de défense, et n'est plus censée faire aucun coup, mais elle reprend sa force, et son activité, aussitot qu'il y rentre quelque pièce de l'armée. Si l'ennemi entre dans la forterèssse et n'y trouve personne, l'artillerie est a lui, et après l'intervalle d'un coup du jeu il la met en activité.

Il faut avoir attention de bien défendre les trois bastions dont la destruction donneroit accés sur trois points de la Citadelle. *V la fig. 6. de la T.* 2. (nota, dans la fig. 6 de la T. 2. on a omis de figurer la brêche dans le bastion au front de la Citadelle.) Quand la brêche est ouverte, l'on peut la fermer par une pièce de retranchement; et comme l'on peut entrer dans la forterèsse par la brêche, l'on peut en sortir de même. La Citadelle est située à la tête de la

case qui est au milieu de la première ligne de l'échiquier, elle est à l'épreuve de la Bombe, et ne peut être ruinée par le coup du canon de sorte que la pièce qui y est placée est parfaitement sure à moins qu'elle ne soit pris d'assaut. La pièce qui est sur la Citadelle n'est pas obligée de faire aucun mouvement. Elle ne fait pas agir l'artillerie de la forterèsse. Elle peut être bloquée par l'ennemi. La Citadelle ne peut pas être prise par un seule pièce. Le canon de la forterèsse pour faire son coup doit être dans la case d'un bastion quelquonque, d'où il peut être dirigè et battre sur trois lignes differentes. Si le canon n'est pas placé dans la case du bastion, son coup partant d'une case en erriere est arreté par le même bastion. Les cases qui sont au pied des bastions sont regardées comme des fossés, défendus par la garnison de la forterèsse; l'ennemi peut y entrer, mais il y perd la vie. Il y a cependent des cases autour des bastions, qui par fois ne sont point défendues; on peut s'y arreter impunement; mais il faut s'en retirer si quelque pièce de la forterèsse s'approche pour les défendre. Pour bien entendre cette défense, figurez vous une pièce quelquonque même d'artillerie (la cavalerie exceptée) placée dans la case 11 de la forterèsse; les cases 10, 19, 20, et 21 sont défendues par cette pièce, qui y marcheroit si elle n'en étoit empechée par les bastions; et cette pièce, sans sortir de sa place tue la pièce qui s'arrete sur les dites

cases. La pièce qui veut renverser et détruire l'échelle appuyée par l'ennemi aux bastions, monte sur le bastion, et la renverse; et par un autre coup redescend dans la forteresse. L'artillerie ne monte pas sur les bastions. Et généralement toute pièce, qui est dans une case des bastions bat à un pas les lignes de sa marche sans sortir de la fortresse, mais si la breche est ouverte, il faut qu'elle en sort pout faire son coup sur la ligne où elle peut marcher.

La Citadelle étant occupée par une pièce, a trois fossés, l'un au front, et un autre à chacune des deux cases qui aboutissent aux deux angles de front. L'artillerie ennemie se trouvant dans un fossè défandu comme il a été dit ci-devant, reste sans activité; c'est à dire que la pièce qui défend le fossé fait son coup et tue les canoniers; mais pour prendre l'artillerie il faut une pièce qui soit hors de la forteresse ou qui puisse en sortir. L'artillerie ainsi restée sans activité, peut reprendre sa marche, et successivement sa force, si une pièce de l'armèe à laquelle elle appartient s'en approche, et la retire du fossé.

CHAPITRE XVII.

De l'Assaut et de la Prise de la Forteresse et de la Citadelle.

Pour donner l'assaut à la Forteresse et s'emparer ensuite de la Citadelle, il faut s'y

porter avec toute la force possible de crainte qu'on ne soit battu en détail, et reduit à l'impossibilité de la prendre. La Cavalerie n'est pas censée pouvoir surmonter les bastions, ni se servir de l'échelle; elle peut entrer dans la forterèsse quand la brêche est ouverte; mais pour y entrer comme pour en sortir, il faut qu'elle soit parvenûe par sa marche à toucher à la case, où étoit le bastion detruit, ou à la case, où est la porte ouverte.

Le Cavalier peut néanmoins se convertir en Fantassin, et le Général de Cavalerie en Général d'Infanterie, lors qu'on a perdu un Fantassin ou un Général d'Infanterie; mais ils ne peuvent plus reprendre leur premièr état. Pour donner l' assaut à la forterèsse sans ouvrir la brêche il faut perdre beaucup de monde sans même être sur de reussir à prendre la Citadelle. Il est donc plus expedient et moins dangereux d'attaquer la forterèsse avec l'artillerie, en ouvrant une ou plusieurs brêches pour y entrer.

On faira ses approches, en se servant de retranchements pour mettre ses batteries à couvert du coup de canon de la forterèsse. Le canon destiné à ouvrir la brêche, doit être à la portée de trois cases, et en ligne directe au front des bastions, et jamais en ligne oblique: le canon étant à trois cases de distance de bastions peut être démonté par le coup du canon de la place: il faudra donc, conformément aux règles prescrittes, placer, devant votre canon, et sur la

même case, un retranchement, qui par sa position, sera hors de la demi portée du canon ennemi; et tandis que le canon de la place est employé à detruire le retranchement, votre canon a le tems de faire son coup et d'ouvrir la brêche. On voit par la qu'il est très à propos de ménager les retranchements dans la bataille; puisque c'est, par leur moyen, qu'on peut former ses lignes d'attaque, qu'on se dispense de donner l'assaut, ou d'exposer ses batteries, et qu'en fin l'on evite d'être reduit à renoncer à la prise de la Citadelle *V. Table* 2. *fig.* 4.

Dèsque vous avez ouvert la brêche en detruisant un bastion, vous avez l'entrée par trois lignes, savoir la ligne qui est au front, et les deux lignes obliques. Si vous ouvrez la brêche à la case où la ligne oblique vous porte à la Citadelle vous remportez un très grand avantage sur l'ennemi, et si vous pouvez ouvrir aussi la brèche de l'autre côté sur une pareille case, qui conduit à la Citadelle, vous vous mettez en état de la prendre avec deux Fantassins, et plus facilment avec deux Généraux. *V. Table* 2. *fig.* 6.

Les bastions de la forterèsse numero 12. 14. et 16. par exemple sont les plus importans, comme le sont, dans la votre, les bastions numero 138. 140. et 142 (on parle toujours des forterèsses, qui sont marquées à la tête de l'échiquier sur la Table première). En voici la preuve: Mettez un Fantassin à la case 12, et l'autre à la case 14. ou 16. placez l'échelle à

la case 4 ou 5., ou 6.; qui sont les trois seules où l'on peut la mettre; supposez-la par éxemple, à la case 4,, et que vous y soyez monté; si la piece qui est dans la Citadelle veut vous prendre sur la dite case 4; vous mettez une autre échelle à la case 6, vous y montez, puisque vous avez trois mouvements à faire de trois pièces diverses; alors la pièce qui gardoit la Citadelle vous prend la piece, qui est sur la case 4. et retourne dans la Citadelle, par un autre coup; et vous prenez avec la pièce 6 la pièce qui est retournée dans la Citadelle, dont vous devenez le maitre. Si elle ne vous prend pas à la case 4, vous la prenez à votre tour, et vous gagnez la partie, étant alors sur la Citadelle. On ne met point de retranchements sur la Citadelle, qui est forte par elle même; La pièce qui la défend sort et rentre sans échelle, selon sa marche en tous sens: mais si elle sort il faut tacher de lui couper sa retraite dans la Citadelle.

CHAPITRE XVIII.

De la Défense des Retranchements.

Un retranchement se défend avec la troupe et avec l'artillerie. Nous parlerons dabord de la défense par la troupe.

Un Fantassin, un Général d'infanterie, les deux Généraux mageurs, ou principaux défendent le retranchement en deux manières.

Primo: si une des ces pièces est sur la même case où est le retranchement elle défend la case qui est au pied du retranchement, sans sortir de sa place; si l'ennemi s'en approche, il est tué, et s'il monte sur l'échelle pour descendre ensuite dans le retranchement, la pièce qui est derrière ne pouvant alors faire son coup sans mouvoir monte à son tour sur le retranchement sans échelle, et prend la pièce qui est dessus l'échelle ennemie; on observera aussi que si celle ci n'est pas soutenue per l'artillerie ou par une autre pièce elle ne doit pas courir le risque de monter à l'assaut. *V. T.* 2. *fig.* 8.

Si une de ces pièce se trouve à un des deux côtès du retranchement, ou dans une case d'où elle puisse sortir pour marcher sur la case qui est au pied du retranchemeut, elle prend alors la pièce qui est arrivée dans cette derniere case pour s'emparer du retranchement. Le canonier peut dans ce cas faire le même coup. *V. T.* 2. *fig.* 8.

Un retranchement est doublement defendu par le canon. Les canon a, comme il a été dit, le coup de canonier, ou du Fantassin, et le coup de son boulet, dans ce cas, il est plus dificile de s'en approcher. Mais si le canon ou le mortier n'est pas dans la case du retranchement, l'ennemi peut s'avancer sur la case qui est au pied du retranchement, et s'en emparer si toutefois le coup de l'artillerie n'est pas à portée de battre par un autre endroit la case dans

laquelle il doit entrer pour s'en rendre maitre. Le canon, ou mortier n'est pas censé pouvoir monter sur le retranchement pour prendre la pièce de l'ennemi, qui est montée à l'assaut ; mais le canon peut la tuer avec son coup s'il se trouve pointé contre la dite pièce. Le retranchement ne défend que la pièce qui est derrière lui et seulement des coups qui partent de la ligne qui est au front du retranchement. Le front s'entend aussi de la ligne oblique, si le retranchement est placé sur la ligne oblique *V. la T. 2. fig. 3.*

Quand il se trouve sur une case deux retranchements joints ensemble formant un angle droit, alors la pièce qui est derrière peut battre trois cases sans y marcher, et à trois lignes défendues, *V. la T. 2. fig. 8.*

Si une pièce d'artillerie entre dans la case qui est au pied d'un retranchement défendu elle reste sans activité jusqu'à ce qu'on la retire, comme il a été dit dans les règles relatives aux fossés. Le Cavalier ne défend pas la case qui est au pied du retranchement, sans en sortir, il en est cependant défendû.

CHAPITRE XIX.

De l'Assaut, et de la Prise du Retranchement.

Il y a quattre manières de prendre un retranchement à l'ennemi.

Premierement par l'assaut ; Secondement en le detruisant avec l'artillerie ; Troisièmement en le tournant, ce qui se fait en prenant par côté, ou par derrière la pièce qui est dans sa case ; Quatriemement en s'en emparant, lors qu'on le trouve sans défense. On ne doit jamais prendre d'assaut un retranchément, a moins qu'on n'ait pas de l'artillerie pour le renverser, ou qu'on aye un besoin pressant de le prendre ; quand on veut le prendre d'assaut, on se sert de l'échelle, en suivant les règles, dont nous avons parle dans l'assaut de la Forterèsse. *V. T.* 2. *fig.* 7.

On le detruit avec le coup du canon selon les règles données pour ouvrir la brêche. On le detruit encore par le coup de bombe que l'on dirige à son gré sur la ligne de front ou sur la ligne oblique. La bombe choisit sur la même case, ou le retranchement, ou la piece qui le défend. Le coup de canon choisit de même s'il a sa direction à l'un de deux côtés. *Voyez T.* 2. *fig.* 3. *l.* 2.

Le canon ne ruine pas l'angle formé par deux retranchements. *V. T.* 2. *fig.* 3. *l.* 1.

On s'empare du retranchement en prenant la piéce qui le défend, pourvû cependant que la pièce qui s'en empare reste victorieuse sans être prise à son tour. *V. T.* 2. *fig.* 7. *l.* 1. et 2.

On s'en empare finalement, quand il n'est pas défendû, en s'en approchant, c'est à dire en entrant dans la case qui est au pied du retranchement ou dans celle qui est derrière ; le re-

tranchement pris sert à la défense de la pièce qui s'en est rendue maitresse. Il peut être repris encore. Si l'on veut eviter cet inconvenient, on le detruit selon les mêmes règles prescrittes pour le placement.

CHAPITRE XX.

De la Riviere.

La rivière, qui separe les deux camps n'est pas censée être si profonde qu'on ne puise la passer sans pont. Les ponts servent pour passer l'artillerie, et pour faciliter le passage à l'armée. Un Soldat, un simple Général ne fait qu'un pas quand il entre dans la rivière, et un pas quand il en sort; placez un Soldat à une case de distance de la rivière, c'est à dire qu'il y ait une case entre lui et la rivière, il fait alors les deux pas dans un seul coup, car il finit sa marche dans la case de la même rivière; si au contraire il est sur le bord, il ne fait que le pas dans la dite case de la rivière, où il s'arrete à cause de l'eau qui lui empeche de poursuivre; s'il veut, ensuite, ou dans un autre coup, sortir de la rivière, pour passer en avant ou en arrière, ou se placer sur ses deux côtés, il fait toujours un pas. Si un simple Général est placé de manière qu'il y ait deux cases entre lui et la rivière, il fait tous les trois pas, en s'arrêtant dans la rivière, et s'il est plus voisin,

en tout sens les règles du Fantassin, et ne fait comme lui qu'un pas, quand il est dans la rivière. Le Général de cavalerie, ne fait, en touchant dans l'eau, que le pas du simple Cavalier, et le Cavalier suit toujours sa marche. Les deux Généraux principaux touchants dans l'eau ne font que deux pas, observant par là les règles du Fantassin, et du simple Général en proportion du privilege de leur marche; toutes les pièces conservent l'ordre de leur marche si elles passent sur le pont. *V. la T.* 2. *fig.* 5.

On ne peut pas placer le retranchement ni l'échelle dans la rivière; mais on peut les mettre sur le pont quand il n'y a rien qui puisse s'y opposer. L'artillerie ne peut passer la riviere que sur le pont. Si l'artillerie entre dans la rivière, elle est perdue.

Une pièce qui étant sur le pont veut descendre dans la rivière, ou qui étant dans la riviére, veut monter sur le pont doit suivre les règles cy devant énoncées, c'est à dire, que le Fantassin, et le simple Général ne font qu'un pas, et les autres Généraux principaux en font deux.

On peut jouer en deux sans rivière; et alors il n'y a dans le jeu qu'un seul camp; le jeu en trois et en quatre se joue toujours sans rivière.

CHAPITRE XXI.

Du Campement.

Dans le jeu des échecs les joueurs sont obligé de se camper toujours de la même manière. Il est ridicule de prescrire à un Général la manière de placer son camp, ainsi que l'ordre de marche et de bataille: on a du déterminer dans le nouveau jeu la construction et la situation de la forterèsse, et de la citadelle, parcequ'il est naturel qu'un Général en prenant le commandement d'une armée, ne doit pas commencer par la construction de la forterèsse, la quelle est deja censée éxistante. On n'a également prescrit le lieu du campement, qu'autant qu'il a été à propos pour prévenir qu'on ne doit pas se camper en face de l'ennemi, sur des points où il peut battre avec son artillerie, et avec ses troupes. Il y a donc un emplacement dans le quel l'armée se reunit, et s'organise pour marcher ensuite contre l'ennemi, et faire, sans danger, les premiers mouvements.

L'emplacement du camp est donc entre la première et la 5 ligne inclusivement pour les troupes, et entre la première, et la quatrieme inclusivement pour l'artillerie. Dans cet espace le joueur dispose à son gré l'armée, après avoir préalablement bâti la forterèsse et la citadelle, de l'une des deux manières prescrittes, sur les deux premières lignes, en y disposant également

à son gré la garnison et l'artillerie destinée à la défendre.

Il est inutile d'avertir qu'il faut avoir soin de disposer l'armée de manière que les pièces soient à portée de se défendre réciproquement, de placer l'infanterie avec l'artillerie, la cavalerie aux ailes, ou sur le derrière, et les Généraux à portée de garantir leurs troupes; les deux jeux que je donne au Public, vous donneront une idée de cet arrangement. Lors qu'on a placé toutes les pièces du jeu, excepté les rétranchements, les ponts, et les échelles que l'on reserve hors de l'échiquier pour s'en servir à l'occasion, on peut commencer a mouvoir d'une part et de l'autre.

CHAPITRE XXII.

De la Marche de l'Armée.

Chaque mouvement de l'Armée s'opere par le mouvement d'une de deux, ou de trois pièces; mais on ne peut jamais mouvoir plus de trois pièces pour éxécuter le mouvement de l'armée: quand vous placez un rétranchement, ou un pont, ou une échelle; quand vous transformez un cheval en Fantassin, ou un Général de cavalerie en Général d'infanterie, (changement qui se fait dans la même case où se trouve la piece que l'on veut transformer) chacune de ces pièces est censée avoir fait un des trois

mouvements dont celui de l'armée peut être composé. Il en est de même du changement de direction d'une pièce d'artillerie sur la même case, le quel compte aussi pour un mouvement. L'enlèvement d'une échelle, ou d'un pont comme leur destruction: ou la destruction, ou demolition d'un retranchement, est encore un autre mouvement. En un mot chaque pièce, que l'on place, que l'on enleve, que l'on détruit, que l'on transforme, ou que l'on fait changer de direction ou de place, fait toujours un des trois mouvements que permet le jeu. Il n'y a aucune obligation de faire ces trois mouvements. On peut se borner à en faire un seul. La pièce qui est dans la citadelle n'est pas obligée de se déplacer. Chaque pièce fait prise dans la case sur la quelle elle marche. On se rapellera que l'artillerie est supposée avoir le coup des canoniers, c'est à dire qu'elle prend aussi où elle marche, et qu'elle fait son coup de boulet ou de bombe sans se mouvoir de son poste.

Chaque pièce, marchant, ne peut pas traverser la première case sur la quelle une autre pièce ennemie, de force égale ou majeure, a sa marche immediate. La cavalerie n'est pas assujettie à cette règle ni activement, ni passivement. Le Général de cavalerie l'observe dans le double saut dont nous avons parlé, si dans son premier saut, il touche sur une de deux cases, qui sont entre le canon, et le point in-

termediaire de son coup. On peut marcher sur la premiere case, battue par un pièce que l'on veut prendre, pourvu qu'une autre pièce n'y mette pas obstacle par sa marche immediate ainsi que nous l'avons deja observé. L'artillerie n'est pas sujette à cette règle ni activement, ni passivement. Le canon empeche le passage au Fantassin, au Général d'infanterie, et au General de cavalerie, sur les deux premières cases de la ligne d'où part son coup. Il empeche également sur ces deux cases, le placement et le deplacement d'un retranchement, d'une échelle, et d'un pont. Il défend aussi le passage sur la première case de son coup au Lieutenent Général, et au Général en chef, bien que le dernier soit la première et la plus importante pièce du jeu.

L'artillerie reste sans mouvement et sans activité, si dans le camp ou elle se trouve, il ne reste plus aucune pièce de l'armée à laquelle elle appartient; et dans ce cas l'ennemi s'en empare, et s'en sert après l'intervalle d'un coup du jeu. Il faudra donc avoir attention de ne pas passer l'artillerie au de la de la rivière sans y faire marcher, à sa suite, quelque pièce de l'armée, comme encore de ne pas la laisser abandonnée dans son propre camp, dans la forterèsse, ou dans la forterèsse ennemie, lors qu'il se trouve encore dans cette derniere une pièce ennemie. Elle reprend son activitè, si, n'étant pas encore tombée au pouvoir de l'ennemi, il survient dans le camp, ou dans la forterèsse où elle se trouve

quelque pièce de son camp. Une pièce qui se trouve dans la rivière, est censée être dans un camp comme dans l'autre; et il en resulte que son artillerie peut agir dans les deux camps, et quand le jeu en deux se joue sans riviere, il suffit pour mettre l'artillerie en activité, d'avoir une pièce dans le camp, de même que dans la forterèsse.

CHAPITRE XXIII.

Des Promotions dans l'Armée.

Dans le jeu des échécs un pion qui arrive à la dernière ligne de l'échiquier, soit à la première ligne de l'ennemi, est promu au grade de Reine, de tour ec.

Dans le jeu de la guerre, il est nécessaire aussi que des promotions ayent lieu pour les pièces qui se distinguent par leur bravoure et leur courage. Une pièce qui prend d'assaut un rétranchement défendu, et qui entre dans la forterèsse, lors qu'elle est défendue par deux pièces de quelle espece que ce soit, passe à l'instant au grade qui est au dessus du sien. Le Cavalier qui entre par la brèche, ou qui ayant été transformé en Fantassin, fait quelque action semblable, peut aussi monter en grade.

S'il n'y a point de Général en chef, toute pièce peut le devenir, en entrant dans la forterèsse par l'assaut, c'est à dire avec l'échelle,

pourvu toutefois, qu'il y ait au moins deux pièces dans la forterèsse qui la defendent. La graduation des promotions est établie comme suit. Le Fantassin passe au grade de Général; le Général à celui de Lieutenent Général; le Lieutenent Général à celui de Général en chef; le Cavalier qui entre par la brèche, ou par la porte dans la Forterèsse, à celui de Général de cavalerie; le Général de cavalerie à celui de Lieutenant Général. Mais pour passer d'un grade à un autre, il faut qu'il y ait une place vacante, et quand il n'y en a point suivant l'ordre établi, l'on passe immédiatement à une autre plus élevée. S'il n'y a aucune place vacante; il ne peut y avoir de promotion.

CHAPITRE XXIV.

Des Prisonniers de Guerre et de la Maniere d'en faire l'echange.

Quand on a une pièce quelquonque (l'artillerie exceptèe) sur une case battue, et qu'on ne peut plus la sauver, parcequ'elle a la retraite coupée de tous cotés; il vaut mieux alors la ceder à l'ennemi comme prisonniere de guerre. La cession de la pièce prisonniere ne compte pas pour un mouvement du jeu.

On peut ensuite demander la restitution du prisonnier. Cette restitution se fait au moyen que vous donniez à l'ennemi une pièce de la

même force si vous en avez, parmis les pièces que vous lui avez prises ; à défaut d'une pièce de la même force, il convient de lui donner deux ou trois pièces inférieures, à proportion de l'importance du prisonnier qui vous est rendu ; vous placerez les prisoniers, qu'on vous a rendu, dans les lignes où se forme le campement au commencement du jeu, ou dans la Forteresse ou dans la citadelle, de manière toutefois qu'elles ne soient pas à portée de battre tout de suite l'ennemi. La restitution et le placement de ces pièces ne comptent pas dans le trois mouvements du jeu. Pour prevenir toute contestation sur les échanges ; il faut faire des conventions, avant de jouer, et déclarer si l'on veut faire des prisonniers ou non.

Voici une règle, pour faire les échanges, lors qu'on n'a pas des pièces de la même force; vous pouvez vous y conformer, si vous le jugez à propos.

Donnez, par éxemple, deux Fantassins pour un Général d'infanterie, deux Cavaliers pour un Général de cavalerie ; un Fantassin et un Général ; un Fantassin, ou Cavalier, et un Général d'infanterie pour le Lieutenant Général ; un Fantassin, un Cavalier et un Général, pour le Général en chef, ou bien un Fantassin et le Lieutenant Général.

CHAPITRE XXV.

De la Victoire, et du Jeu indécis.

Le jeu restera certainement indécis lorsque les joueurs se trouveront l'un et l'autre sans échelle pour monter à la Citadelle qui est l'objet de la victoire.

Il demeure également indecis lors qu'il ne reste plus qu'une pièce d'une part et une pièce de l'autre, bien que l'artillerie fut encore intacte ; à moins, par exemple, que la pièce qui sortiroit de la citadelle ne parvint à prendre la pièce ennemie qui se trouveroit dans le camp, auquel cas, cette première resteroit victorieuse, ne pouvant plus être offensée par l'artillerie qui dès lors auroit perdu son activité. Autrement, la pièce qui tenteroit d'attaquer son ennemie restée dans la citadelle, iroit se faire prendre gratis.

Le jeu peut rester indécis, lors qu'on a perdu l'artillerie ou les ponts pour la faire passer ; ou lors que l'on n'a plus de retranchements pour former les approches devant la forteresse ennemie qui se trouve dans un bon état de defense ; ou lorsque les deux armées n'ont pas assez de monde pour donner l'assaut.

Il n'arrive jamais que toutes les pièces soint mortes ou prises d'une part et de l'autre ; il restera toujours un homme sur le champ de bataille.

CHAPITRE XXVI.

De la Reduction du jeu.

Si les joueurs désiroient de commander une plus petite armée, et de voir plutot la fin du jeu, ils n'ont qu'à diminuer l'armée, et se battre avec un plus petit nombre de pièces. On peut diminuer l'armée de quatre manières.

1. Les mèmes pièees, et un plus petit magasin, c'est à dire quatre retranchements, deux ponts, et deux échelles.

2. Une plus petite forterèsse composée de la eitadelle, de sept bastions; un eanon, un mortier, et deux Fantassins pour garnison.

Dans le camp un canon, et un mortier, ou deux canons, six Fantassins, deux Généraux, deux Cavaliers, le Général de cavalerie, le Lieutenent Général, et le Général en chef; quatre retranchements, deux ponts, et deux échelles.

3. Une plus petite forterèsse avec la eitadelle et cinq bastions, un canon et deux Fantassins pour garnison.

Dans le camp un canon, quatre Fantassins, deux Généraux, deux Cavaliers, et le Général en chef. Deux retranchements, deux pont, et deux échelles.

4. La eitadelle sans bastions, un Fantassin pour garnison.

Dans le camp un canon, quatre Fantassins, deux

Cavaliers, deux Généraux, et le Général en chef; deux retranchements, deux échelles, et deux ponts.

En choisissant celle que l'on voudra de ces quatre manières de reduire l'armée, l'on pourra jouer sans rivière, aussi bien qu'en jouant le grand jeu en deux. Les deux derniers modes de diminution demandent un camp plus restreint; vous pourrez jouer d'un seul coté, sur le camp qui est en deça, ou sur celui qui est en dela de la rivière; et vous placer respectivement sur les deux premières lignes; ou bien vous pourrez suprimer trois, ou quatre lignes que vous laisserez vacantes à chaque tête de l'échiquier, sans vous servir de la rivière; et si alors, vous ne faites vos mouvements que de deux pièces à la fois, le jeu sera mieux combiné. Mais ce jeu n'est pas aussi intéressant ni aussi agréable que le jeu composé de toutes les pièces: à part cela; il est plus court sans rivière.

CHAPITRE XXVII.

Des Conventions.

Il n'y a aucun jeu, dans lequel le joueur, ne puisse faire des variations ou des conventions qui en alterent, ou en éludent les règles. Les joueurs donc sont maitres de faire leur conventions avant de commencer le jeu. Si un joueur

expert est dans le cas de jouer avec un adversaire moins fort que lui, il peut accorder à ce dernier quelque avantage, pour mettre l'équilibre dans le combat; et pour retirer plus de gloire de la victoire, il doit commander par exemple, une armée inferieure en forces, ou permettre à son adversaire, de se camper plus près de la rivière.

CHAPITRE XXVIII.

Des Traités de Paix.

Les guerres durent ordinairement des années et quelque fois l'issue d'une bataille y met fin en peu de jours. Quelque fois une petite armée en bat une plus nombreuse; la guerre de Troïes a duré seise ans; toutes les guerres puniques ont duré long tems. Cortés a conquis avec une poignée de gens une partie du nouveau monde; et récemment Buonaparte en moins d'un mois a fait marcher une armée qui a franchi les Alpes dans le coeur de l'hiver; a pour la seconde fois délivré l'Italie par la Bataille de Marengo; et repris les Forterèsses dont la conquête avoit couté aux Autrichiens, plus d'un an de travaux.

Ce jeu qui est une imitation de la guerre, reproduit, et vous présente ces différentes marches, et ces différents résultats en sens figuré; la durée du jeu depend toujours de la bravoure qui contrebalançe le sort entre les joueurs.

Mais comme il arrive quelque fois que les joueurs lassés de se battre, aiment mieux faire la paix que de s'exposer à voir la bataille décidée en faveur de l'un d'eux; il y a lieu alors de conclurre des traités justes et avantageux pour les deux parties belligerantes. Celui qui a plus besoin de la paix, peut, pour l'obtenir, ceder une ou deux lignes de plus à l'ennemi, pour se camper, en recommenceant un autre jeu; ou même lui permettre de placer sur l'autre bord de la riviere une portion de l'armée, ou autre avantage semblable.

CHAPITRE XXIX.

Jeu en deux.

Je ne vous présente pas ce jeu en deux, comme un jeu bien joué, mais simplement pour vous faire connaitre par pratique la force des pièces, leurs marches, la combinaison du jeu.

Apres avoir apprises les regles de chaque pièce, numerottez les cases de l'échiquier avec du blanc de ceruse détrempé dans l'eau que vous pourrez effacer après avoir joué; la premiere ligne qui est composée en large de 9 cases, comme toutes les autres, portera les 9 unités; puis la seconde ligne commencera par le 10, et marquez toujours comme si vous aviez à ecrire une lettre en commençant à gauche et finissant par la droite jusqu'à ce que vous ayez marquées

toutes les cases, qui sont au nombre de 153.

Le joueur, qui se placera à la tête de l'échiquier, où les numeros commencent, commandera l'Armée Noire que dabord nous allons camper. L'autre joueur qui se placera à l'autre tête, où finit l'enumeration des cases de l'echiquier, commandera l'Armée Blanche, que tout à l'heure on va aussi camper.

Placez vos forterèsses à l'endroit et de la manière tracées sur les deux extremités de l'échiquier dans la Table 1. Quand aux deux autres forterèsses, qui sont aux deux cotés, quoiqu'elles puissent servir de même, nous les laisserons pour le jeu en 3 ou en 4.

Après avoir baties vos forterèsses avec leur citadelle, placez y leur garnison; c'est à dire, un Général sur la citadelle: un canon (parlant de la forterèsse noire) sur la case 12: un mortier sur la case 13: un autre canon sur la case 15; toute cette artillerie doit avoir sa direction au front. Mettez un Fantassin sur la case 2, qui est la porte de droite de la forterèsse, et l'autre sur la case 8 qui est la porte de gauche. Placez une garnison égale avec la même disposition dans l'autre forterèsse blanche.

Voila vos forterèsses bien défendues par une garnison, stationnée dans l'interieur de la place, qui peut par la suite en sortir, et qu'on peut renforcer, en jouant avec l'artillerie, et les troupes du camp. Il ne vous reste qu'à disposer les Armées dans leurs camps, entre les lignes que

les regles du jeu vous donnent pour limites: nous allons mettre cet arrangement en éxécution.

Noirs.

Ligne 3. Au n. 20. Cavalier; au 22. L.T. Général; au 23. Général en Chef; au 24. Général de Cavalerie; au 26. Cavalier.

Ligne 4. Au 28. Cavalier; au 29. Fantassin; au 30 Canon avec la direction au front; au 31. Fantassin; au 32 Mortier avec la direction au front; au 33. Fantassin; au 34. Canon avec la direction au front; au 35. Fantassin; au 36. Cavalier.

Ligne 5. Au 37. Général; au 38. Fantassin; au 40. Fantassin; au 42. Fantassin; au 44. Fantassin; au 45. Général.

Blancs.

Ligne 5. Au n. 110., 111., 112. Fantas.; au 114., 115. et 116. Fantassin.

Ligne 4. Au 119. Cavalier; au 120. canon avec la direction au front; au 121. Cavalier; au 122. Mortier avec la direction au front; au 123. Cavalier; au 124. Canon avec la direction au front; au 125. Cavalier; au 126. L.T. Général.

Ligne 3. Au 127. Général de Cavalerie; au 129. Fantassin; au 130. Général; au 131. Général en Chef; au 132. Général; au 133. Fant.

t.

Après avoir mis l'armée en ordre de bataille, commencez le jeu. Quand je vous dirais à *la droite*, à *la gauche*, cela s'entendra toujours de la droite, ou de la gauche de l'Armée qui bouge, ou bien du joueur, qui la dirige, et qui en est le vrai Général en Chef.

Noirs Coup. 1.

Les Fantassins 40 et 42 deux pas en avant aux numeros 58 et 60; le Mortier au n. 41 (quand on bouge une pièce d'artillerie sans en determiner la direction on entend celle qu'elle avoit)

Blancs

Les Fantassins 110. 111. et 112 deux pas en avant aux numeros 92. 93. et 94.

N. C. 2.

Le Mortier au n. 50. les deux canon aux n. 39, et 43.

B.

Les Fantassins 114. 115. et 116. en avant aux n. 96. 97. et 98.

N. C. 3.

Les deux canons en avant aux n. 48. et 52. le mortier au 59.

B.

Un pas en avant les 3 pièces d'artillerie.

N. C. 4.

Le Cavalier 28. au 47. le Cav. 36. au 53. le Fantassin 38. par ligne oblique au 46.

B.

Un pas en avant les 3 pièces d'artillerie.

N. C. 5.

Le Fantassin 44. par ligne oblique au 54. le Cavalier 20. au 39. le Cav. 26. au 43.

B.

Le Fantassin 93. par ligne oblique au n. 73. dans la rivière, le Fant. 97. au n. 81 par ligne oblique; le mortier au 95.

N. C. 6.

Le Fantassin 31. au n. 51. le Fant. 33 au 49. le Fant. 46 au 55.

B.

Le canon 102. au 93. le Cavalier 119. au 100. le Cav. 123. au 108.

N. C. 7.

Avancez les deux canons un pas; le Fantassin 54. au 63.

B.

Le canon 106. au 97.; le Fantassin 92. au 74. le Fantassin 98. au 80. (ces 4 Fantassins qui sont dans la rivière ne peuvent faire à present qu'un pas; le Fantassin 63. noir ne peut marcher à la case 79. ne pouvant passer sur la case 71 defendue d'un coté par deux Fantassins.; même obstacle pour le Fantassin 55.)

N. C. 8.

Le Fantassin 58. au 67. le Fantassin 60. au 69. le Général de Cavalerie au 41.

B.

Le Cavalier 121 au 102. le Cav. 123. au 106. le Général de Caval. touchant au 120. au n. 113.

N. C. 9.

Le canon 57. au 56. le canon 61. au 62. le Cavalier 39. au 58.

B.

Le Fantassin 74. au 75. le Fantassin 80 au 79. le Fantassin 94 au 85.

N. C. 10.

Le Fantassin 55. au n. 46. le canon 56. au 55. avec la direction sur la ligne oblique gauche; le Fantassin 69. au 77.

B.

Le Fantassin 75. au 67. en prenant le Fantassin ennemi qui s'y trouve, et le Fantassin 85. au 77. en prenant de même l'autre; tournez le canon 97. avec la direction sur la ligne oblique gauche. (les deux Fantassins qui ont fait prise sont defendus par ce canon.)

N. C. 11.

Le mortier 59. au 50. le Cav. 58. au 39. le Fantassin 46. au 56.

B.

(Le Fantassin 67. pourroit prendre le Cavalier 47; mais il ne peut traverser la case 57. defendue à coté non seulement par le Fant,56. mais aussi par le Fantassin 49.) Le Fant. 77. au 68, le Fantassin 96. au 78; le Cav. 100. au 83.

N. C. 12.

Le canon 62. au 61. le Cavalier 43. au 62. le canon 55. au 46. avec la direction du front battant le Fant. ennemi qui est à la case 73.

B.

(Nous avons deux Fantassins battus par deux canons.) Le Fantassin 73. au 74 ; le canon 93. au 94. avec la direction sur la ligne oblique gauche ; le Fantassin 79. au 69.

N. C. 13.

Le canon 61 , qui est battû à sa droite, au n. 52; avec le Fantassin 63 prenez le Fantassin 81 ; le Général 45 au 63.

B

Le Cavalier 83 au 76 ; le Fant. 74 au 75. le canon 97 au 88 avec la direction au front vis à vis le canon ennemi:

N. C. 14.

(La force ennemie qui est au centre menace d'attaquer le notre, ou de se replier sur une des nos deux ailes.) Le Caval. 62 au 43 ; Le Général 37 au 38 ; le Général de Cavalerie au 34.

B.

Le mortier au 86. le canon 94 au 84. avec la direction au front ; le Cav. 106 au 87.

N. C. 15.

(Le Général 63 pourroit prendre le Cavalier 87. mais il ne peut passer sur la case 79. qui est entre les deux premières cases battues par le coup du canon 88 ; et puis il ne peut faire tous le 3 pas touchant dans la rivière.) Le Canon 46 au 37 avec la direction sur la ligne oblique gauche ; le mortier au 41; tournez le canon 52 avec la direction sur la ligne oblique droite,

B

(Notre corps, qui est maitre de la rivière, est battu par l'artillerie de l'ennemi ; il faut l'attaquer, n'ayant pas le tems de se retirer sans perte.) Le Fantassin 69 au 61. le Fantassin 68 au 59. avec le Fantassin 67 prenez le Fantassin 49.

N. C. 16.

Avec le Fantassin 51. prenez le Fant. 61. avec le coup du canon 52 tuez le Cavalier 76. qui est sur la ligne battue par le même canon, qui ne bouge pas de sa place selon la règle ; le mortier au 32.

B

Avec le coup du canon 88 tuez le F. 61. avec le Fantassin 49 prenez le Cav. 39. avec le Fantassin 59 prenez le Cavalier 43.

N. C. 17.

Avec le Fantassin 29 prenez le Fant. 39. avec le Fantassin 35 prenez le Fantas. 43. le canon 52 au 60. avec la direction au front.

B

(Le Fantassin 78 s'il n'étoit dans l'eau, d'où il ne peut faire qu'un pas, prendroit le canon 60.) Tournez le canon 84. avec la direction sur la ligne oblique droite battant le canon ennemi, qui ne peut plus tuer votre Fantassin, ou Cavalier si vous retirez le Fantassin, à moins qu'on ne mette un retranchement. Le Cav. 102 au 85 ; le Général 130 au 103.

N. C. 18.

Mettez un retranchement au canon 60, au coin droit de sa case avec le front sur la ligne oblique droite pour se couvrir du canon ennemi; avec le coup du même canon tuez le Fant. 78. le Cav. 47 au 64.

B

Avec le coup du canon 84 renversez le retranchement 60. le Cavalier 87 au 98.; le Cav. 85 au 92.

N. C. 19.

Le canon 60 au 51. avec la direction sur la ligne oblique droite battant le Fantassin 75. le canon 37 au 47. avec la même direction, qu'il avoit. Le Général 38 au 58.

B

Avec le Cavalier 98 prenez le Fant. 81. le canon 88 au 97. avec la direction sur la ligne oblique droite. Le Fantassin 75 au 76.

N. C. 20.

Avec le Fantassin 56 prenez le Fant. 76. le Général 58 au 74. le canon 47 au 56. même direction.

B

Le canon 84 au 93. avec la direction au front, le mortier au 87. le Fant. 129 au 111.

N. C. 21.

Le Général 74 au 82. le canon 56 au 65. même direction; le canon 51 au 59 même dirce.

B

Le Cavalier 81 au 70. le canon 97 avec la direction au front à l'88. le Cavalier 108. au 89.

N. C. 22.

Le canon 59 au 67. avec la direction au front; le Général 63 au 71. le Cav. 53 au 42.

B

Le Cav. 89 au 78. le L. T. Gén. au 106. le Général 132 au 102.

N. C. 23.

Le canon 67 au 63. avec la direction sur la ligne oblique gauche; le Général 71 au 62. le Fantassin 43 au 63.

B

Le canon 88 au 97. le Cavalier 78 au 89. le Fantassin 133 au 117.

N. C. 24.

Mettez le pont sur le 74. le canon 65 sur le pont avec la direction au front; le canon 68. au 67. avec la direction au front.

B.

Le Cavalier 92 au 109. le Général 103. au 104. le Gén. en chef au 129.

N. C. 25.

Le Fantassin 76. au 84. un pont sur le 75. le canon 67. dessus avec la direction au front.

B.

Le canon 97. au 96. avec la direction sur la ligne oblique gauche; le Fant. 111. au 112. le Gén. 102. au 120.

N. C. 26.

Le Gén. 82 au 109. prenant le Cav. le canon 74. au 82. le canon 75. au 83.

B.

Avec le Gén. 104. prenez le Fant. 84. faites sauter le Général de cav. au 102, et de la au 83. prenant le canon en le plaçant au 92 renversé pour vous en servir dans le mouvement qui viendra après que l'ennemi aura bougé. votre Général en chef au n. 128.

N. C. 27.

Avec le Cavalier 64. prenez le Général de cavalerie au 83. le Général 109 au 91. le Général de cav. du 34. au 51. et puis au 53.

B

Avec le Général 84. prenez le Cav. 83. dressez le canon 92. avec la direction sur la ligne oblique gauche. Le Fantassin 112. au 94.

N. C. 28.

Votre canon 82 est perdu, gettez-le dans la riviere, et otez-le du jeu; l'ennemi ne l'aura pas. Votre Général 91. est bien-tot perdu aussi, rendez-le prisonnier; (ce mouvement ne compte pas dans les trois mouvements du jeu;) le Fant. 63 au 71. le Général 62 prend le Cav. 70.

(Le Général en chef de l'Armée noir, c'est à dire le joueur, demend la restitution du Général prisonnier donnant en échange à l'ennemi deux Fantassins. Mettez donc le Général au n. 41. de son camp; et les deux Fantassins aux numeros 112 et 114 de leur camp. Il faut tou-

jours mettre ces pièces qui sont rendues entre le 5. ligne, où l'on se campe au commencement du jeu ; et sans qu'ils puissent battre dans le coup l'ennemi)

B

Le canon 96 au 88. direction au front ; le Fantassin 94 au 78. le mortier 87. au 86. direction oblique droite.

N. C. 29.

(Le Général et le Fantassin ne peuvent pas mettre le pont sur la case 89 etant 1. la première case battue par le Fantassin, et 2. est une des deux premières cases battues par le coup du canon ; ni sur la case 80 et 81. qui sont à coté d'une pièce ennemie.)

Le Fantassin 71 au 80. le Général 70. au 52. mettez un retranchement sur la case 52. au front pour defendre le Général du canon 88. qui ne peut même renverser ce retranchement, n'étant pas à trois cases proche de lui.

B

Le canon 88 au 97. le Fantassin 78 au 70. le Cav. 89. au 78.

N. C. 30.

(Le Général 52, qui defend son retranchement defend aussi au Fantassin 70. de s'approcher à la case 61, où s'il venoit resteroit tué par le d. Général sans qu'il soit obligé de sortir du retranchement.)

Le Fantassin 80. au 81. Cav. 42 au 53. Gén. 41 au 51.

B.

Le canon 93 au 85. avec direction oblique gauche ; le canon 92 au 84. avec direction obl. droite ; Fantassin 70 au 71.

N. C. 31.

Le Général 51 au 78. prenant le Cavalier ; Cav. 53 au 42. Général 52 au 54.

B.

(Le Général 83. est maitre des deux ponts, il pourroit les ôter du jeu, mais comme l'armée est forte, et en état de passer la rivière pour attaquer l'ennemi, il est utile de les laisser pour s'en servire dans le passage de la rivière, sur tout pour l'artillerie.)

Le Fantassin 71 au 61. (il est maitre du retranchement abandonné.) Le Fantassin 114. au 96. le Fant. 117. au 99.

N. C. 32.

Le Fant. 81 au 72. le Général de caval. du 58 au 47. (le Général 78 n'ayant plus de retraite, et étant pris sur la case de la rivière, d'où il ne peut faire qu'un pas selon la règle des pièces, qui sont dans l'eau, se rend prisonnier.) Le mortier 32 au 31. avec direction oblique gauche.

B.

Fant. 96 au 78. prenant le Général. Fantassin 99 au 79. mortier 86 au 87.

N. C. 33.

Le mortier 31 avec son coup tue le Fantassin 61. le Fan. 72 au 63. le Gén. 54. au 53.

B.

Le canon 97. au 89. L. T. G. 106 au 90. le canon 85 au 86. direct. oblique droite.

N. C. 34

Fant. 63. au 54. le Géneral 53 au 44, mettez un retranc. au coin droit de la case 54.

B.

Fant. 112 au 96. le Général 120. au 93. le Général 83 au 67.

N. C. 35.

Le Général de cav. 47 au 28. L. T. G. 22. au 46. le canon 12 à l'11.

B.

Le canon 84 au 75. sur le pont avec dir. au front, Gén. en chef 128. au 92. Fan. 78. au 68.

N. C. 36.

Général de cav. 28. touchant le 47. au 64. le Fant. 39. au 55. le Général en chef. 23. au 32.

B.

Le Fantassin 68. au 50; le Général 67. au 58. le canon 75. au 67. m. d.

N. C. 37.

Le Général de cavalerie 64. touchant sur le pont 75. au 92. et prend le Général en chef. Le mortier 31. au 39. avec direc. à cotè gauche pour defendre le Cav. 42. le Gén. en chef 32. au 64.

B.

Le Général 93. prend le Général de cavalerie au 92; le canon 67. au 59. avec direc. oblique gauche; le Fantassin 50. prend le Cavalier 42.

N. C. 38.

Le Général en chef ôte le pont 74. le Général 44. prend le Fantassin 42 ; le canon 16. au 15.

B.

Le canon 59. demonte le mortier 39. qu'on ôte du jeu ; le Gén. 58 prend le Gén. 42. mettez un retranchement sur cette case au front.

N. C. 39.

Le canon 15. ruine le retranchement 42 ; le Fantassin 55. au 65 ; le Fan. 54. au 45.

B.

Le Général 42. au 60 ; mettez un pont sur le 78 ; le canon 86. dessus avec dir. au front.

N. C. 40.

Le Fant. 65. ôte le pont 75 ; le canon 11. à l'un ; le L. T. G. 46. au 48.

B.

Le canon 78. au 69. avec direction à coté gauche battant le Fantassin 65; le mortier 87. sur le pont 78. avec direction oblique gauche ; le canon 138. au 137.

N. C. 41.

Le Fantassin 65. au 56 ; le L. T. G. 48. au 21. le canon 1. au 10. direc. oblique gauche.

B.

Le canon 59. au 51. m. d ; le canon 69. au 59. direction à coté gauche battant le Fan. le mortier 78. au 68. avec direction à coté gauche.

N. C. 42.

Le L. T. Général 21 prend le canon 51. et le renverse sur la case 41 ; le Gén. en chef prend le mortier 68. et le gette dans la rivière ; le Fantassin 56. au 47.

B.

Le canon 59 au 68. prenant le Gén. en chef, et tournant le canon avec direction au front ; le Général 60. prend au 51. le L. T. G: mettez un retranchement sur la même case au front.

N. C. 43.

Montez le canon 41. au 32. avec direction oblique gauche; le canon 10. au 20; le F. 45 au 36.

B.

Le Fantassin 79 au 70. le canon 89.au 88. le Fant. 96 au 78.

N. C. 44.

Le canon 32 au 33. direction au front ; le canon 20 au 30. ; le Fan. 47 au 38.

B.

Le Fant. 70 au 62. (il est maitre du retranchement) le Fant. 78 au 69 ; le canon 88. sur le pont 78.

N. C. 45.

Le Fantassin 38 au 39. le can. 30 au 38. canon 33. au 32. avec direction oblique gauche.

B.

Le Fantassin 62 au 53. le can. 68. au 60. avec direction oblique droite ; le can. 78 au 70. avec direction oblique gauche.

N. C. 46.

Le canon 32 au 40 ; mettez un retranchement au coint gauche de cette case ; le Fantassin 8 au 18.

B.

Le canon 60 au 52. le canon 70 au 62. avec direction au front ; le L. T. G. 90 au 72. (Il fait deux pas seulement touchant dans l'eau.)

N. C. 47.

Le canon 40 au 32 ; le canon 38 au 48. avec direction au coté gauche battant le Gén. le mortier 14 au 5.

B.

Le canon 62 au 63 ; le canon 52 au 43. le Gén. 51 au 60.

N. C. 48.

Le can. 32 tue le L. T. G. au 72. (rendez prisonnier le Fantassin 36.) le canon 48 au 40. avec direction oblique gauche ; le canon 15 au 16.

B.

Le Général 60 au 58. le canon 43 au 44. avec direction au front ; le Général 92 au 94.

N. C. 49.

Le canon 32 au 23. le canon 40 au 41. avec direction au coté gauche, battant le canon 44 ; le mortier 5 au 14. avec direction oblique gauche.

B.

Le Fant. 69 au 59. le canon 44 au 36. le Fant. 53 au 35.

N. C. 50.

Le canon 23 au 22. direction au front ; le canon 41 au 32. Tournez le canon 16. à la direction oblique gauche.

B.

Le canon 36 au 45. le Fant. 35 au 44. le Général 58 au 50.

N. C. 51.

Le coup de la Bombe 14 tue le Fan. 44. le canon 32 au 33. le canon 22 au 23. (Demandez le Fant. prisonnier, mettez-le au 31.)

B.

(Le Fantassin prisonnier rendu au 114.) le Général 50 au 52 ; le Fant. 59 au 60. le canon 63 au 62.

N. C. 52.

Le canon 33 au 24 ; le canon 23 au 32. direction oblique gauche, le Fant. 13 au 36.

B.

Le canon 45 au 54. le canon 62 au 61. avec direction oblique droite ; avec le Gén. 52. prenez le canon 32, qui se renverse sur la case 42.

N. C. 53.

Avec le Fantassin 31 prenez le Gén. 32. le Fant. 36 au 35. le canon 24 au 33. (Demandez la restit. du Général, que vous placez au 25.)

B.

(Placez le Général rendu au n. 113.) montez le canon pris au 50. avec direc. au front; mettez un retranchement au front sur cette case; ôtez le retranchement 54. le quel ne serve plus.

N. C. 54.

Mettez une échelle à la case 40. le Fan. 32. monte sur l'échelle; le mortier 14. au 13. direction au front.

B.

Le canon 50. au 51. Tournez le canon 61. avec direction au front; le Général 94. passe sur le pont au 70.

N. C. 55.

(Le Fant., qui est monté à l'assaut sur l'échelle est maitre du retranchement, que l'ennemi a été forcé d'abandoner; il devient Général.) Le canon 33 au 32. avec direction au front; le Général 25 au 23, le canon 16 au 15. direction au front.

B.

Le canon 61 au 62. direction oblique gau. le can. 54 au 63. avec direction oblique gauche; le Général 113 au 86.

N. C. 56.

Le Fant. 39 au 49. le Gén. 23 au 39. le canon 32 au 23.

B.

Le Gén. 86. au 78. le Fant. 114 au 96. le canon 137 au 145.

N. C. 57.

Avec le canon 23 ruinez le retranc. 50. le Fantassin 49 au 50; le Gén. 39. au 49,

B.

Le Fantassin 60 au 69; le canon 51 au 52. direction à coté gauche battant le Fantassin, et puis le Gén., le Gén. 78 au 68.

N. C. 58.

Le Fant. 50 au 41. le Gén. 49 au 47. le Gén. 40 ôte l'échelle et il reste sur la même case.

B.

Tournez le canon 52 au front; tournez au front le canon 62; tournez au front le can. 63.

N. C. 59.

Le canon 23 au 32. direction oblique gau. le Fant. 35 au 44; le mortier 13 au 14. dir. oblique gauche.

B.

Le canon 52 au 43. avec le coup du canon 62 tuez le Fant. 44. mettez un retranchement sur la case 62 au front, (le quel attaché à l'autre forme un front uni, et plus long, qui ne peut être offensé par ligne obl. par le canon 32. et le canon 62 est defendu.)

N. C. 60.

Le canon 15 au 16. le mortier 14 au 13. le Gén. 47 au 29.

B.

Le Fant. 69 au 59. le Gén. 70 au 60. le can. 43 au 44. dir. à coté gauche battant le F.

N. C. 61.

Tournez le canon 32 au front, mettez un retranchement sur la case 41 à coté gauche pour se defendre du canon; le Gén. 29 au 56.

B.

Le canon 62 au 61. direction oblique gauche. le can. 63 au 62. avec direction oblique gauche, avec le canon 44 ruinez le retranchement 41.

N. C. 62.

(Le Fant. 41 se rend prisonnier;) mettez un retranchement sur la case 32 au coint gauche; le Général 40 au 38.

B.

Le Fantassin 59 au 49; le Général 68. au 67. avec le coup du canon 62 ruinez le retranchement 32.

N. C. 63.

Le canon 32. au 22. le canon 16. au 17. le Général de la citadelle au 6.

B.

Le Fant. 49 au 33. le canon 61 au 51. direction au front; le canon 44 au 43 au front.

N. C. 64.

Le Général 38 au 40. le canon 22 au 21. direction oblique gauche, avec le coup de la bombe 13 demontez le canon 43, qu'on ôte du jeu.

B.

Mettez une échelle sur le 24. montez y le Fan. 33. mettez un retranchement sur la case 51. à coté gauche, faisant un angle avec l'autre, qui l'y est deja : le canon est defendu du coup du canon 21.

N. C. 65.

Le Gén. 6. au 7. Tournez le canon 21. à coté gauche pour battre l'échelle ; le Gén. 40 prend le Gén. 67.

B.

Le Fant. qui est sur l'échelle 24 au 33. le Gén. 60 au 52. Tournez le canon 51. avec direction oblique gauche

N. C. 66.

Avec le coup du can. 21 ruinez l'échelle 24. le Gén. 56 au 58. mettez un retranchement au coint gauche de la case 21.

B.

Avec le coup du canon 51 ruinez le retranchement 21 ; le canon 62 au 61. direction à coté gauche ; le Fant. 146 au 136.

N. C. 67.

Le Gén. 58 au 40. le canon 21 au 30. le Fant. 2. au 10.

B.

Le Fant. 136 au 120. le Fant. 33. au 42. le Gén. de la citadelle au 148.

N. C. 68.

Le Fant. 10 au 28. le Gén. 40 au 56. le canon 17 au 16.

B.

Le Fant. 120 au 104. le Général 148 au 146. le Gén. 52 au 53.

N. C. 69.

Le canon 30 au 39. le mortier 13 au 12. le canon 16 au 15.

B.

Le Fant. 42 au 32. le Gén. 146 au 136. le canon 51 au 43 dir. au front.

N. C. 70.

Le mortier 12 au 13. le canon 39 au 30. le Gén. 56 au 38.

B.

Mettez une échelle au 23. le Fant. 32 dessus; avec le coup du canon 43 ouvrez la brèche, ôtez le bastion 16.

N. C. 71.

Le canon 30 au 21. le mortier 13 au 12. le Gén. 7 au 6.

B.

Avec le Fant. qui est sur l'échelle prenez le canon 15. renversez-le au 16. le G. 53. au 35, qui defend le Fant. 15. qui est entré à l'assaut dans la Forterèsse, et qui est à present Gén. en chef; le Gén. 136 au 127.

N. C. 72.

Demandez votre Fant. prisonnier, donnez en un autre à l'ennemi. Placez votre Fant. dans la citadelle. Le Gén. 6 prend le Général en chef au n. 15. mettez un retranch. au n. 16,

pour fermer la bréche, defendre le Général 15 du Gén. 35; le canon 16 qui avoit été pris par l'ennemi reste sans activité, et par conseqquence il est de nouveau en pouvoir des noirs qui après un coup pourront le remonter, et s'en servir.

B.

(Le Fantassin rendu en échange place-le au num. 116.) avec le coup du canon 43. brisez le retranchement 16, avec le Général 35. prenez le Général au 15. (à present vous êtes le maître de la ferterèsse, et de son artillerie abbandonée, dont vous pourrez vous servir après un coup. Le Général qui l'y est entré devient L. T. G. Vos deux canons dans le camp abbandonés restent sans activité, vous n'avez pas eu le tems de les enclouer, ils tombent en pouvoir de l'ennemi, qui après un coup s'en sert pour lui.)

N. C. 73.

(Vous avez la Citadelle bloquée, mais elle ne peut pas etre prise à cause que l' ennemi n'a que le L.T.G. dans la forteresse; une pièce ne peut prendre la Citadelle, où est une autre pièce à la defense. Il est donc plus avantegeux pour vous de marcher contre l'ennemi, qui s'avance pour secourir le corp qui bloque la Citadelle, et lui empecher le passage de la rivière.

Votre canon 21 à present est dans le fossé ennemi, il faut le retirer afin qui ne reste sans activité selon les règles du jeu, mette-le donc au 31 direction obblique ganche en arrière, battant l'échelle. Le Gén, 38 au 58. le F. 28 au 46.

B.

(A présent vous pouvez faire agir votre artillerie de la forterèsse prise, etant passé le coup qu'il falloit attendre; et toutes le pièces de la dite forterèsse ont les mêmes mouvements des pièces de la votre, en tous sens.) Le L. T. G. 15 au 13. Montez le canon 16. sur le 15. direction au front; le canon 145 au 136.

N. C. 74.

(A présent vous pouvez faire agir les canons qui appartenoint une fois à l'ennemi, le coup qu'il falloit attendre est passé.) Le canon 61 au 70. direction oblique dr. le canon 43. au 44. le Fan. 46 au 66.

B.

Le Général 109. au 85. le canon 136. au 128. le Fantassin 152 au 153.

N. C. 75.

Le coup du canon 70 ruine le pont 78. le Général 67. au 68. le Fant. 66 au 65.

B

Le canon 128 au 120. Fantassin 116 au 106. Fantassin 153. au 144.

N. C. 76.

Le Général 68. au 69. le Fantassin 65. au 66. au canon 44 dir. obli. droite.

B

Le can. 120 au 111. le mort. 140 au 139. le canon 142 au 143.

N. C. 77.

Mettez le pont au 78. le Général 69 prend le Fant. 96. le canon 70 sur le pont 78. dir. au front.

B.

Avec le Fant. 106. prenez le Gén. 96. le Fantas. 104 au 86. le canon 111 au 102. direction oblique droite.

N. C. 78.

Le coup du canon 78 tue le Fant. 96. le Fant. 66. au 67. le canon 44 au 54 direc. oblique droite.

B.

Le Gén. 85 au 84. le Fant. 86 au 85. avec le coup du canon 102 ruinez le pont et le canon 78.

N. C. 79.

le Gén. 58 au 66. le canon 31 au 40. direction au front; le canon 54 au 62.

B.

Le canon 102 au 93. direction au front; le Gén. 84 au 83; tournez le mortier 12 avec direction au front (en arriere pour vous)

N. C. 80.

Le Gén. 66 au 65. Le canon 40 au 48. le canon 62 au 70.

B.

Le canon 93 au 92; le mortier 12 au 2. le L. T. G. 13. au 3.

N. C. 81.

Le canon 70 au 69. le canon 48 au 56. le Gén. 65 au 64.

B.

Le Fant. 85 au 94; le Gén. 83 au 82. le mortier 2 a l'11.

N. C. 82.

Le can. 69 au 68. le Gén. 64 au 66. le canon 56. au 64.

B.

Le Gén. 82 au 83. le canon 92 au 93. inclouez le canon 15. ôtez-le du jeu.

N. C. 83.

Le canon 68 au 69 ; donnez la direction oblique gauche au canon 64. en le plaçant au 65. le Fant. 67 au 75.

B.

Avec le coup du canon 93 tuez le F. 75. mettez un retranchement sur la case 93. au coint droit ; le Fant. 94 au 86.

N. C. 84.

Le canon 65 au 56 direction au front ; le can. 69 au 59 dir. au front, le Gén. 66 au 48.

B.

Mettez un pont au 75, passez le Gén. 83. et prenez le canon 59, que vous placez renversé au 60. le canon 93 au 84.

N. C. 85.

Le canon 56 au 65 avec dir. oblique gau. le Gén. 48. au 30.

B.

Le canon 60, montez-le au 50, direction oblique gauche ; le Fant. 86 au 77. le F. 144. au 135.

N. C. 86.

Rompez le pont 75 avec le coup du canon ; le Gén. 30 au 46.

CHAPITRE XXX.

Reflexions sur le dit Jeu.

On auroit pu finir ce jeu en moins de coups, mais il a fallu y faire entrer un plus grand nombre d'accidens pour servir de règle au joueurs : vous aurez trouvé, peut être, quelque mouvement inutile, et quelqu'autre un peu mal dirigé : mais mon but n'étoit que de vous apprendre la marche de pièces, leur force, et les combinaisons du jeu ; à fin de vous diriger dans les autres jeux, que vous fairez par vous mêmes, et qui seront toujours divers les uns des autres dans la durée, comme dans les événemens, quoique les pièces conservent les mêmes règles établies. Vous me direz que le jeu finit avec la destruction des deux armées, et que presque les mêmes pièces restent au vinqueur ainsi qu'au vaincu.

Je vous repondrai que la même chose arrivera entre deux armées, qui se disputent une forterèsse, sans pouvoir récruter des nouvelles troupes, et qui ont leurs Généraux, et leur soldats d'une égale bravoure ; et le même arrive alors dans le jeu des échecs.

Vous ajouterez que dans le jeu des échecs on peut donner échec mat en trois coups, et gagner le jeu sans que les deux armées se detruisent.

Premièrement je vous dirais que cela est

plus-tôt un defaut, et il le seroit d'autant plus dans mon jeu; puisqu'il n'est pas naturel qu'en trois coups on passe la rivière, batte une armée, et que l'on prenne une Forterèsse, et puis une Citadelle quoique l'armèe, qui la defend fusse très-mal commandée. Il y doit passer le tems necessaire à proportion du plus ou moins de resistence, autrement il n'y a plus de vraissemblance, et le jeu seroit defectueux.

En second lieu l'échec mat en 3 coup est toujours une surprise que l'on fait à un joueur inexperimentè et peu prevoyant, et cette surprise a lieu d'autant plus facilement, que l'échiquier est plus étroit, parceque beaucoup de pièces marchent d'un bout à l'autre, et parcequ'il est plus facile de prendre un Roi, qui n'a qu'un pas, que de passer une rivière, que de battre une armèe fortifiée, et que de prendre une Forterèsse, et une Citadelle defendues.

En troisième lieu les surprises, qui se font dans les veritables armèes, ont lieu de même dans les miennes, mais avec le tems proportioné à la nature du jeu, et des battailles. Tandis qu'une àrmèe est prete à se battre, ou à attaquer la Forterèsse ennemie, l'ennemi peut faire comme fit Scipion quand il se porta en Affrique lorsqu'Annibal menaçoit Rome; il peut avec un detachement leger faire une marche diversive et surprendre l'autre Forterèsse, et reussir plus facilement alors à la prendre, ou du moins à for-

cer l'ennemi à revenir dans son propre camp, et à lever le siege de la Forteresse pour voler au secours de la sienne.

Si un joueur étoit moins fort que l'autre, ou plus habile à soutenir les attaques, qu'à les donner, ou s'il avoit plaisir de se tenir seulement sur la defensive, il n'a qu'à faire avancer l'artillerie sur la 6 ligne; s'y fortifier, et faire ses mouvements entre ser lignes fortifiées selon les mouvements de l'ennemi. Cette ligne 6 fortifiée, et bien defendue est une position très-forte; l'ennemi ne peut pas la battre avec son artillerie du bord de la rivière, mais il est obligé de se battre sur la rivière, et sur le pont, ou à la traverser, et à se battre sur les deux lignes qui restent entre la rivière, et vos retranchements; ses évolutions sont plus difficiles, plus tardives, et plus perilleuses. Votre artillerie étant à la distance de trois cases de la rivière inclusivement, bat sur le bord opposè, et bat les ponts sur la riviére; et les fossés des retranchements étant defendus il ne reste à l'ennemi qu'une ligne, ou un front d'une case seulement où il puisse bouger avec moins de risque. Il est necessaire pourtant que le Général, qui est le joueur, qui vient vous attaquer soit brave, et plus adroit que vous pour vous battre; et qu'il sacrifie du moins plus de monde que vous pour forcer vos lignes; et d'autant plus brave pour gagner ensuite le jeu; malgré le nombre inferieur des pièces, qui lui seront restées après une telle bataille.

CHAPITRE XXXI.

Du Jeu en 3 et en 4.

Si les quatre Joueurs désiroient tous les quatre de jouer sur le même échiquier, et de commander chacun une armée, de sorte qu'ils soient deux contre deux, c'est à dire, deux armées alliées contre deux autres., ils se placeront de la maniere suivante.

Premierement les deux cotés de l'échiquier se changent en deux fronts; et les deux fronts ou têtes de l'échiquier deviennent les deux cotés. On bâtit la Citadelle à la tête de la rivière hors de l'échiquier comme l'on peut voir dans l'échiquier de la Table 1. et l'autre de l'autre coté, avec leur forterèsses en dedans de la seconde ligne. La rivière devient simplement une ligne de demarcation qui separe le deux camps ainsi que les deux forterèsses. Chacune des ces deux forterèsses appartient moitié à l'une des deux armées alliés, et moitié à l'autre; et la ligne du milieu, à la tête de la quelle se trouve la Citadelle, est commune à toutes les deux. Il suffit toutefois qu'il y ait une seule pièce dans la forterèsse pour en faire agir toute l'artillerie. Les bastions de la forterèsse restent unis et n'en forment materiellement qu'une seule. Les deux bastions qui sont aux deux cotés sur la premiere ligne figurent d'avoir une porte avec un pont levis, afin que les pièces aux quelles appartient ou appartiendra la forterèsse, si elle est prise, puissent librement sortir, et entrer. Ces deux bastions sont sujets à être détruits par les mêmes moyens que les autres.

Dès que l'on a ainsi bâti les forterèsses, une vis à vis de l'autre, avec leur garnison comme dans le jeu en deux, placeants les deux canons aux coins, afin qu'ils puissent battre le milieu des deux camps par ligne oblique, l'on range les deux armées en face des deux armées ennemies, c'est à dire, l'une des armées noires à la droite, et l'autre à la gauche de la fortesèsse sur les deux lignes du camp, et l'artillerie sur la première ligne. Ces deux armées se forment en partageant par moitié l'armée entière, comme nous verrons ci après; l'on opere de même de l'autre coté.

Les règles sont les mêmes que celles du jeu en deux; excepté que l'on met deux pièces seulement par chacune de 4 armées, et une si l'on veut; de façon qu'un coup du jeu est composé de 4 mouvements pour le noire, et de 4 pour les blancs, d'où il resulte que ce jeu a 2 coups de plus que l'autre. Une pièce qui d'une armée alliée passe dans l'autre, ne peut être bougée par celle ci dans le même coup, autrement elle feroit elle seule 2 mouvements à la fois. Les pièces qui, dans le camp, dans la forterèsse, ou dans la citadelle, se trouvent sur la ligne du milieu servant de demarcation, sont communes aux 2 armées alliées, tant qu'elles restent sur le point; c'est à dire elles peuvent être bougées ou dans les coups de l'une ou dans les coups de l'autre, mais non par toutes les deux dans le même coup; les 2 Généraux alliés peuvent se concerter entre eux. Pour mieux entendre le jeu en 4; voici une bataille que vous essayerez sur l'échiquier comme vous avez fait pour le jeu en deux.

CHAPITRE XXXII.

Bataille en 4.

Les numeros, que vous avez marqués pour le jeu en deux, vous serviront pour le jeu en 4. Souvenez vous cependent que l'on change les deux fronts, et les deux côtés du camp comme j'ai dit dans le precedent chapitre. Bâtissez les deux forterèsses comme vous les voyez marquées dans la Table première.

Noirs.

Commençons par les Noirs. Bâtissez donc la Forterèsse noire de façon qu'elle renferme les numeros 62 63 71 72 80 81 89 90 98 99. et la Citadelle à la tête du n. 81. le tout de la manière, et dans le lieu designés à la Tab. 1.

Garnissez-la d'artillerie, et de troupes. Placez le mortier à la case 80. direction au front; un canon à la case 62 direction oblique droite, et l'autre canon au 97 direction obliq. gauche; un Général dans la Citadelle, un Fan. au 72; et l'autre au 90.

Armée de droite. Première ligne. Le Gén. en chef au 54. Fantas. au 45. mortier au 36. direction au front; canon au 27. direction au front; Fant. au 18. Gén. au 9.

2. ligne. Cavalier au 53. Fantassin au 44. Fantassin au 17. Cavalier à l'8.

Armée gauche. Première ligne. Faut. au 108. Gén. de caval. 117. canon au 126. dir. au fr. L. T. Gén. au 135. Gén. au 144. Fan. au 153.

2. ligne. Cavalier au 107. Fant. au 116. Fant. au 143. Cav. au 152.

Où il y a le Gén. en chef il y a une pièce d'artillerie de plus, c'est à dire le mortier; et où il y a un seul canon, il y a le Général de Caval. et le L. T. Général; de sorteque les deux armées restent égales en pièces, et presqu'égales aussi en force.

Blancs.

Bâtissez la Forterèsse de la même manière que l'autre, la même garnison, et la même artillerie dans le même lieu, et avec la même direction.

Armée droite. Première ligne. Le Général de cavalerie au 109. Canon au 118. direct. au front, Géneral au 127. L. T. Gén. au 136.

2. ligne. Fantassin au 101. Fant. au 110. Cavalier 119. Cav. au 128. Fantassin au 137. Fantassin au 146.

Armée gauche. Première ligne. Général en chef au 37. Canon au 28. dir. au front. mor. au 19. dir. au front; Gén. au 10.

2. ligne. Cav. au 147. Fantassin au 38. Fant. au 29. Fant. au 20. Fant. à l'11. Cavalier au 2.

Les ponts sont inutiles; la rivière n'y est pas. Partagez les retranchements; 4 pour chaqu'un

des 4 armées, et deux échelles egalement pour chaqu'armée. Cela fait, il ne reste plus qu'à commencer la bataille; et dès que les deux armées alliées auront bougé deux pièces chácune, les autres deux bougent à leur tour. Commençons donc par les armées noires. L'on declare qu'on ne veut pas faire des prisonniers de guerre.

Noirs Coup. 1. Armée droite.

Le mortier, et le canon un pas en avant.

N. Armée Gauche.

Le can. un pas en avant. Fant. 143 au 123.

Blancs Arm. Gauche.

Fant. 20 au 4. Fant. 29. au 49.

Blancs Arm. Droite.

Cav. 119 au 112. canon 118 au 119.

Noirs Dr. C. 2.

Fant. 44. au 42. Fant. 17. au 15.

N. Gau.

Fant. 123 au 113. Fant. 116 au 132.

B. Gau.

Un pas en avant les deux pièces d'artillerie.

B. Dr.

Fant. 137 au 139. Cav. 112 au 95.

N. Dr. C. 3.

Le canon 26 au 25. dir. obl. gau. battant le Fant. 49. mortier 35 au 34. dir. obl droite, battant le Fant. 4.

N. Gau.

Fant. 108 au 124. Gén. 144. au 142.

B. Gau.

Fant 4 au 3. Fant. 49 au 48.

B. Dr.

Canon 119 au 120. Cav. 95 au 102.

N. Dr. C. 4.

Can. 25 au 24. mort. 34 au 33.

N. Gau.

Fant. 124 au 104. Cav. 152 au 141.

B. Gau.

Mort. 20 au 21. Fant. 3 au 4.

B. Dr.

Cav. 102 au 85. Fant. 110 au 111. (la case 112 ne peut être traversée par le F. 113. ni par le Fant. 104. parcequ'elle est entre la moitié du coup du canon de la forterèsse).

N. Dr. C. 5.

Mort. 33 au 34. canon 24 au 33. direct. oblique dr.

N. Gau.

Fant. 104 au 94. Fant. 113 au 114.

B. Gau.

Mort. 21 au 30. Fant. 4. au 3.

B. Dr.

Cav. 85. au 68. (ce Cav. n'appartient plus à l'armée droite, mais à la gauche); avec le coup du canon 92 de le forterèsse tuez le F. 132.

N. Dr. C. 6.

F. 15 au 14. can. 33 au 41. dir. au front.

N. Gau.

Cav. 107 au 96. Cav. 141 au 134.

B. Gau.

Mort. 30 au 21. Cav. 47 au 30.

B. Dr.

Tournez au front le canon 92 de la forteresse battant le Fant. 94. Fant. 139. au 131.

N. Dr. C. 7.

Avec le Fant. 14 prenez le Cav. 30. avec le coup du canon 41. tuez le Fant. 38.

N. Gau.

Fant. 94 au 103. Fant. 114 au 104.

B. Gau.

Le Gén. 10 au 30. prenant le Fantassin; le General en chef au 47.

B. Dr.

Avec le Fant. 101 prenez le Fant. 103. avec le coup du canon 92 tuez le Cav. 96.

N. Dr. C. 8.

Le Gén. 9. au 25. le Cav. 53 au 60.

N. Gau.

Avec le Fant. 104 prenez le Fant. 103. le Gén. de Cav. du 117 au 106.

F. Gau.

Mort. 21 au 12. dir. obl. dr. F. 11 au 21.

B. Dr.

Avec le Fant. 111 prenez le Fant. 103. Fant. 146 au 148.

N. Dr. C. 9.

Mettez un retranchement sur la case 41. au coin droit. Fant. 42 au 43.

N. Gau.

Cav. 134 au 151. mort. 80. de la forteresse au 71. (il étoit sur la ligne commune aux deux armées.)

B. Gau.

Cav. 68 au 75. mort. 12 à l'11.

B. Dr.

Fant. 103 au 105. canon 120. au 121.

N. Dr. C. 10.

Can. 41 au 42. Fant. 18 au 16.

N. Gau.

Le Gén. de Cav. du 106. au 87. Cav. 151. au 144.

B. Gau.

Avec la bombe du mort. 11 jetez à terre le retranchement 41. Fant. 21 au 22.

B. Dr.

Avec le Fant. 105 prenez le canon 125. que vous renversez sur le 116. F. 131 au 123.

N. Dr. C. 11.

Can. 42 au 51. Fant. 16 au 15.

N. Gau.

L. T. Gén. du 135 au 143. Cav. 144. au 125. prenant le Fantassin.

D. Gau.

Fant. 48 au 58. Gén. en chef du 47. au 39.

B. Dr,

Avec le Fant. 123. prenez le Cav. 125. montez le canon 116 au 115. dir. à côté dr. battant le Gén.

N. Dr. C. 12.

Avec le coup du canon 62 de la forteresse tuez le Fant. 22. le Cav. 60. au 79.

N. Gau.

Fant. 90 sort de la forterèsse au 108. le Gén. 142 au 141.

B. Gau.

Cav, 2 au 21. Fant. 53 au 67.

B. Dr.

Gén. 127 au 103. L. T. Gén. du 136. au 137.

N. D. C. 13.

Canon 51 au 52. Cav. 79 au 60.

N. G.

Gén. de Cav. du 87 au 70. le Gén. 141 prend le canon 121, qu'on renverse au 122.

B. G.

Cav. 75 au 58. Fant. 67. au 69.

B. D.

Cav. 128 prend le Gén. 121. F. 148 au 132.

N. D. C. 14.

Le Général de Cav. du 70. touchant ou au 77 ou au 51. prend le Gav. au 58. le Cav. 60 au 67.

N. G.

Enclouez le can. 122. puisqu'il est sur une case non battue, et que vous ne pourrez ensuite sauver ; (il faut tacher de se retirer sous la forterèsse); Fant. 153 au 144.

B. G.

Canon 29 au 38. dir. obl. dr. le Général en chef au 40.

B. D.

Fant. 132 au 142. Gén. 103 au 133.

N. Dr. C. 15.

Avec le Gén. de Cav. prenez le Fant. 69. le Fant 43 au 59.

N. G.

Avec le L. T. Gén. 143 prenez le Gén. au 133. avec le Fant. 144. prenez le Fan. 142.

B. G.

Mortier 11 au 12 dir. au front. Canon 38. au 47 dir. au front.

B. D.

Avec le coup du can. 115 tuez le L. T. Gén. au 133. le canon 92 de la forteresse au 83. dir. obl. gauche.

N. D. C. 16.

Fant. 15 au 31 ; tournez au front le mortier 34.

N. G.

Fantassin 142 au 143. tournez le can. 98 avec dir. au coté gau. battant le Fan. 125.

B. G.

Mortier 12 au 4 dir. obl. droit. avec le Gén. 30 prenez le Fant. 31.

B. D.

Fantassin 125. au 124. avec le coup du canon 83 tuez le Cav. 67.

N. Dr. C. 17.

Cav. 8. au 15. avec le coup de la bombe 34 tuez le Gén. 31.

N. G.

Fant. 108. au 117. le Gén. de la Citadelle au 90.

B. Gau.

Fantas. 3. au 13. Mortier 4 au 3.

B. Dr.

Tournez le canon 115 au front; avec le coup du can. 83 tuez le Fant. 59.

N. D. C. 18

Fant. 45 au 43. Cav. 15 au 26.

N. G.

Fant. 117 au 108. (le Fant. ennemi 124. ne peut traverser la case 116. qui est entre la moitié du coup du canon 98.) F. 143 au 142.

B. G.

Cav. 21 au 14. canon 47 au 38.

B, D.

Le Gén. de Cav. du 109 au 102. et puis au 85.

N. D. C. 19,

Gén. 25 au 24, le Gén. en chef du 54. au 44.

N. G.

Fant. 108 au 106. Gén. 90 au 108.

B. G.

Cav. 14 au 21. Fant. 13. au 12.

B. D.

Canon 115 au 106. prenant le Fantassin (c'est le coup du cannonier.) Fant. 124 au 115.

N. D. C. 20.

Gén. 24 au 23. Cav. 26 au 15.

N. G.

(Le canon ennemi est dans le fossé, on pourroit lui tuer le cannonier avec le cannonier

du can. 98 de la forterèsse, et il resteroit inservible, jusqu'a ce que l'ennemi le retiroit du fossé par le moyen d'une piece, qui en seroit voisine; mais il est plus avantageux de le prendre); le Gén. 108 prend le can. 106. et le renverse au 97. Fant. 142 au 133.

B. G.

Le canon 38 au 30 dir. obl. gau. Fantas. 12 au 14.

B. D.

Le Fan. 115. prend le Gén. 106. L.T.Général 137 au 140.

N. D. C. 21.

Le Gén. 23 prend le mort. 3, et le renverse à l'11. Fant. 43 au 41.

N. G.

Montez le can. 97 au 88. dir. obl. droit. le cannonier du canon 98. tue le Fantassin 106. qui est dans le fossé.

B. G.

Le Gén. en chef du 40 au 13. le F. 14 prend le Cav. 15.

B. D.

Cav. 121 au 114. Fant. 82 sort de la forterèsse par le pont levis 91. et marche au 100.

N. D. C. 22.

Avec le Fant. 41 prenez le Cavalier 21. montez le mort. 11 au 12. dir. au front en arriere battant le Fant. 15.

N. G.

Fant. 133 au 134. canon 88 au 79.

B. Gau.

Can. 30 au 40. dir. au front ; le Gén. en chef du 13 au 14.

B. Dr.

Le L. T. G. du 140 au 141. le Cav. 114 abbandonne son cheval et reste Fant. sur la même case 114. d'où il ne peut-partir dans ce coup, ayant deja fait son mouvement dans la transformation de Cavalier en Fantassin.

N. Dr. C. 23.

Le coup de la bombe 12 tue le Fantassin 15. Le Gén. en chef du 44 au 54.

N. Gau.

Le Fant. 134 au 135. canon 98 au 108. (l'artillerie tandis qu'ell'est dans la forteresse bouge en tous les sens.)

B. Gau.

Le Gén. en chef du 14 au 33. Fan. 64 au 46. (il sort par le pont levis.)

B. D.

Fantassin 114 au 106. (le fossé n'est pas defendu) Fant. 100 au 102.

N. Dr. C. 24.

Fant 21 au 30. mort. 34 au 33.

N. C.

Canon 108 au 98. (on ne veut bouger rien autre.)

B. C.

Gen. en chef du 38 au 29. le Fant. 46. prend le Fant. au 30.

B. D.

Retirez le Fant. du fossé 106; mettez-le au 105. le Fant. 102 au 122.

N. D. C. 25.

Le coup de la bombe 33 tue le Fant. 30. le Gén. en chef du 54 au 34.

N. G.

Fant. 135 au 126. Tournez le canon 79. avec dir. à coté gauche battant sur les trois fossés de la forteresse.

B. G.

Encloüez le canon 40. et ôtez-le du jeu.

B. D.

Le Gén. de Caval. du 85 au 96, et de la au 79. prend le canon, et le renverse au 87. Fant. 122 au 114.

N. D. C. 26.

Le Gén. de cav. ennemi est dans le fossé defendu par le cannonier 71. et ainsi il est mort; ôtez-le du jeu. Le canon 52 au 61; dir. à côté gauche battant les fossés.

N. G.

Fant. 126 au 117. dir. obl. gau. au can. 98.

B. G.

Le Gén. en chef du 29 au 49.

B D.

Montez le canon sur la même case 87. direction au front. L. T. G. prend le Fant. 117.

N. D. C. 27.

Mort. 71 au 81. dir. obl. gau: canon 62 au 71. dir. obl. gauche.

N. C.

Le coup du canon 98 tue le Fant. 114. (le coup du mortier 81 tueroit le Fant. 105. mais il a été bougé dans ce coup, il faut attendre le suivant, autrement il bougeroit deux fois par coup.)

B. C.

Le Gén. en chef du 49 au 85.

B. D.

Le canon 87 au 86. Fant. 105. au 115.

N. D.C. 28.

Le mortier 12 au 20. Gén. 3 au 19.

N. C.

Le mortier 81 au 89. dir. au fr. can. 98. au 99. dir. au côté gauche.

B. C.

Le Gén. de la Citadelle au 73.

B. D.

Le canon 86 au 96. le L. T. G. du 117 au 116.

N. D. C. 29.

Le mortier 20 au 29. dir. à côté gauche battant le canon de la forteresse. Mortier 33. au 41. dir. obl. gauche.

N. C.

Le canon 99 au 98. mortier 89 au 99.

B. C.

Le canon 56 au 55. dir. à côté gauche.

B. D.

Le L. T. G. 116 au 117. le Gén. en chef du 85 au 105.

N. D. C. 30.

Le Fant. 72 au 81. Gén. 19 au 10.

N. G.

Avec le coup de la bombe 99 demontez le canon 96.

B. G.

Le mortier 74 au 64.

B. D.

Mettez un'échelle au 108. Fantassin 115. au 124.

N. D. C. 31.

Le Gén. en chef du 34 au 58. Changez le Gén. de Cav. en Gén. d'Infant, qui doit rester sur la même case 69. pour ce coup.

N. G.

Mort. 99 au 89. direction à coté gauche, canon 93 au 99.

B. G.

Mort: 64 au 74.

B. D.

Mettez un'échelle au 107. le L. T. G. dessus.

N. D. C. 32.

Mort. 41 au 31. Gén. 69 au 49.

N. G.

Can. 99 au 90. mort. 89 au 80. direct. à côté gauche.

B. G.

Canon 55. au 65. dir. oblique gauche.

B. D.

L. T. G. entre dans la forteresse et prend le mort. 80, qu'il renverse sur le 89. le Gén. en chef 105 sur l'échelle 107.

N. D. C. 33.

Général 10 au 28. Général 49 au 46.

N. G.

Fantassin 81 prend le L. T. Gén. 80. le can. 90 au 89. reprenant le mortier, qu'on renverse au 81.

B. G.

Général 73 au 82.

B. D.

Le Gén en chef du 107. au 117. Fant. 124 sur l'échelle 108.

N. D. C. 34.

Mettez une échelle au 47. le Général 46 dessus.

N. G.

Montez le mort. sur la même case 81. direction à côté gau. battant le Fant. sur l'échelle.

B. G.

Tournez le can. 65. avec dir. à coté gau. battant le Gen. sur l'echelle.

B. D.

(Il est difficile, et même impossible de prendre d'assaut la forteresse ennemie, et la votre en attendant est proche d'être prise. il faut voler à son secours.) Le Gén. en chef 117 au 77. Fan. 108. au 117.

N. D. C. 35.

Mort. 29 au 38. Gén. 47 au 48.

N. G.

Le coup de la bombe 81 renverse l'échelle 108. le canon 89 au 98.

B. G.

Le canon 65 au 55.

B. D.

Fant. 117 au 126. Gén. en chef du 77 au 75.

N. D. C. 36.

Avec le coup du mortier 31. demontez le canon 55. le Gén. 48. qui est dans le fossé au 49.

N. G.

Mortier 81 au 90.

B. G.

Mort. 74 au 73. dir. obl. gauche.

B. D.

Fantas. 126 au 135. Gén. 82 au 74.

N. D. C. 37.

Mort. 31 au 32. Gén. 49 au 39.

N. G.

Mort. 90 au 89. direction au front.

B. G.

Mort. 73 au 82.

B. D.

Fant. 135. au 144. Gén. 74 au 73.

N. D. C. 38.

Gén. en chef 58 au 49. canon 61 au 51 dir. obl. gau.

N. G.

Fant. 80. au 81.

B. G.

Gén. en chef du 75 au 84. can. 83 au 74.

N. D. C. 39.

Canon 51 au 59. dir. au fr. Gén. 28 au 37.

N. G.

Tournez le can. 98. avec dir. au front.

B. G.

Gén. 73 au 64. can. 74 au 65.

B. D.

Mort. 82 au 83. dir. ob. gau. F. 144. au 148.

N. D. C. 40.

Prenez l'échelle du 47. et mettez-la au 46. le can. 59. au 67.

N. G.

Le mortier 89 au 80.

B. G.

Le Gén. 64 au 73. can. 65 au 55.

B. D.

Fant. 143 au 142. mort. 83 au 91.

N. D. C. 41.

Avec le coup du can. 67. jettez à terre le bastion 65. avec le Gén. en chef prenez le Gén. 73. (vous êtes le maitre de la forterèsse et de son artillerie, il vous restera encore à prendre la citadelle pour gagner le jeu.)

N. G.

Le mortier 80 au 89.

B. G.

Ils n'existent plus.

B. D.

Le Gén. en chef du 84 au 85. Fan. 142 au 141.

N. D. C. 42.

Le can. 55 au 65. dir. au fr. (en arriere pour vous), le Gén. 39 au 55; (il passe par le pont

levis puisque la forterèsso est entre les mains des siens).

N. C.

Le Fant. 81 à l'80

B. C. Zero.

B. D.

Fant. 141 au 132. Gén. en chef du 83 au 84.

N. D. C. 43.

Prenez l'échello du 46 mettez-la au 64. le Gén. en chef dessus.

N. C.

Le Fantassin 80 au 81.

B. C. Zero.

B. D.

Fant. 132 au 123. le Général en chef du 84 au 94.

N. D. C. 44.

Le Gén en chef entre dans la Citadelle, et gagne le jeu.

CHAPITRE XXXIII.

Reflexions sur le dit jeu en 4.

Dans ce jeu comme vous aurez observé, il n'y a eu que peu d'opposition: on n'a pas fait beaucoup usage des retranchements, on a hazardé des mouvements imprudents: mais l'objet n'étoit que de vous faire comprendre la maniére avec la quelle on joue en 4; le reste

étoit presque inutile. On a point fait de prisonniers de guerre, et par conseqvent le jeu est devenu plus brief. On auroit pû l'abreger encore en ouvrant plus vite la brèche, sans perdre le temps, à tenter l'assaut de la forterèsse.

CHAPITRE XXXIV.

Du Jeu en 3.

Le jeu en 3 est le même que le jeu en 4. la position de la forterèsse, la division, et la position de l'armée est la même, comme les règles dans les mouvements des pièces sont toujours les mêmes. Il n'y a pas d'autre diference, sinon qu'un joueur commende les deux armées de la même couleur, et les deux autres joueurs commendent les deux autres armées, c'est à dire en ont chacun une à commander. Ce jeu peut aussi bien étre joué en deux, avec la difference dans le placement des camps, et dans la situation des forterèsses.

PIÈCES DU JEU

et

EXPLICATION DES TABLES

Pieces du Jeu.

1 Général en chef.
1 L. T. Général.
1 Gén. de Cavalerie.
3 Généraux d'Infant.
4 Cavaliers, ou Soldats à cheval.
10 Fantassins, ou Soldats à pied.
4 Canons.
2 Mortiers.
9 Bastions.
1 Citadelle.
8 Retranchements.
4 Echelles.
4 Ponts.

Autant de pièces pour l'autre armée.

Explications des deux Tables.

Table premiere,

Fig. 1 Le Général d'Infanterie.
2 Le Géneral de Cavalerie.
3 Le Gén. en chef.
4 Le L. T. Gén.
5 Le Fantassin.
6 Le Mortier.
7 Le Cavalier.
8 La Citadelle.
9 Le Pont.
10 Le Canon.
11 Le Retranchement
12 L'Echelle.
13 Le Bastion.
14 Le Canon avec le retranch. devant.

Échiquier au milieu de la Table.

1. et 3. sont les cases pour y placer les Citadelles pour le jeu en deux.

2. et 4. sont les cases pour y placer les Citadelles pour le jeu en 3. et en 4. et elles sont sur les deux têtes de la riviere, qui sépare les deux camps dans le jeu en deux.

Les deux Forteresses, qui defendent les deux Citadelles 1. et 3. servent seulement pour le jeu en deux, et elles sont composées de 9 bastions unis ensemble.

Les deux Forterèsses, qui defendent les deux Citadelles 2. et 4. servent pour le jeu en 3. et en 4; et elles sont de même composées de 9. bastions; ces deux forterèsses étant fermées de tous côtés ont mentalement deux portes avec le pont levis aux bastions lateraux, qui touchent le bord de l'échiquier; et ces deux forterèsses servent également pour le jeu en deux en les fabbriquant à la place des autres deux.

Quand on joue en deux, les deux cases 2 et 4. pour la Citadelle n'entrent pas dans l'échiquier, et ainsi les deux cases 1. et 3. n'entrent pas dans l'échiquier pour le jeu en 3. et en 4.

Table II. Fig. I.

Lin. 3. Case 3. Marche du Fantassin.

Ligne 4. Case 4. Le Cavalier, qui saute de la ditte case 4. sur les cases marquées

avec le petit c, c'est à dire, de blanc en noir, et s'il étoit sur le blanc il sauteroit sur les noirs comme l'on voit sur cette figure, de façon qu'il a 8 cases, où il bat.

Ligne 4. Case 6. Marche du Gén. d'Infanterie. Vous voyez qu'il a la même marche du Fantassin avec l'avantage d'un pas.

Fig. II.

Ligne 5. Case 5. Le Gén. de Cavalerie a les mêmes 8. sauts du simple Cavalier. De ces premiers 4. sauts en avant, il fait autres 4. sauts pour chaqu'un des ces premiers de la manière que vous voyez marquée à la Table 2. il a par consequent 18 cases, où il marche, et où il bat.

Fig. III.

Ligne 1. Case 6. Canon, qui renverse le retranchement à la distance de 3 cases, celle du retranchement y comprise, et non comprise celle où il se trouve.

Ligne 2. Case 1. Canon, qui choisit avec son coup ou le Fantassin ou le retranchement, et qui est demonté par le coup de la bombe.

Case 4. Retranchement au front defendu par le Fantassin, tous les deux battus par deux canons aux deux côtés. Le Fantassin defend sans sortir du retranchement, la case 4. de la

ligne 3., où il tue aussi sans sortir; pour toutes les autres cases il faut qu'il sorte s'il veut faire prise.

Case 1. et 7. Canons qui choisissent avec leur coup ou le Fantassin, ou le retranchement. Ces deux canons pourroient tuer le Fantassin à la distance de 4 cases, mais alors ils ne pourroient plus choisir, puisque le retranchement ne se renverse qu'à une plus courte distance.

Case 1. Retranchement qu'on jette à terre par le coup de la bombe qui choisit.

Case 2. Autre retranchement, qui s'unit avec celui de la case 1. et qui forme un front entier de defense, et qui est renversé par le coup du canon; il faut deux coups pour renverser le deux retranchements, c'est à dire un coup pour chaqu'un.

Ligne 3. Case 9. Canon, qui avec son coup renverse un retranchement mis au front de la ligne oblique.

Ligne 4. Case 1. Mortier, qui avec son coup jette à terre le retranchement mis au côté droit de la case 4. de la même ligne.

Case 6. Mortier, qui avec son coup chosit ou le Fantassin, ou un des deux retranchements qui sont sur la case 9. de la 1. ligne, et qui peut être pris par le Fantassin de la case 4. ligne 2.

Ligne 5. Case 1. Mortier, qui avec son coup choisit ou le canon, ou le retranchement.

Case 2. Canon, qui renverse le retranchement.

Case 4. Canon, qui renverse le retranchement defendu par le Fantassin.

Case 9. Canon, qui demonte le canon ennemi, qui renverse le retranchement, et qui pouroit même le demonter à la distance de 3. cases.

Ligne 6. Case 3. Canon, qui choisit ou le Fantassin, ou le retranchement.

Case 6. Fantassin, qui defend le retranchement, et qui est tué par le canon de la case 3.

Retranchement battu par deux canons, un au front, et l'autre à coté.

Case 9. Canon, qui montre l'entiere force de son coup.

Fig. IV.

Attaque de la Forteresse, qui se defend.

Citadelle defendue par le Général d'Infanterie qui y est dessus.

Ligne 1. Case 4. et 6. Fantassins, qui defendent la Forterèsse, ils ont deux pas en tout sens selon les règles des pièces, qui sont dans leur Forterèsse.

Ligne 2. Case 3. Canon, qui bat, et renverse le retranchement.

Case 4. Mortier, qui avec son coup demonte l'autre mortier.

Case 7. Canon, qui bat, et jette à terre le retranchement. Les canoniers de ces 3 pièces d'artillerie defendent les fossès en commençant de la 2 case jusqu'à la 8. inclusivement, qui sont sur la 3 ligne sous la Forterèsse.

Ligne 3. Case 1. et 9. Deux Fantassins, qui prendroient les deux canons ennemis, s'ils pouvoient traverser les cases 2 et 8 defendues par les deux Fantassins de la ligne 5.

Ligne 4. Case 4. et 6. Deux Cavaliers, qui attendent qu'on jette à terre les deux bastions de la case 3. et 6. de la 2. ligne pour entrer, et prendre les deux canons de la Forterèsse.

Case 5. Fantassin, qui attend de même l'ouverture des deux brèches pour prendre un des dits deux canons.

Ligne 5. Case 2. Fantassin, qui defend le canon en battant la case de devant.

Case 3. Canon, qui bat le bastion de la case 3. de la ligne 2.

Retranchement battu par le canon de la Forterèsse.

Case 4. Mortier, qui bat avec son coup le canon de la case 7. de la Forterèsse, et qui est battu à son tour par le coup du mortier de la Forterèsse.

Case 5. Général d'Infanterie, qui attend l'ouverture d'une des deux brèches pour entrer dans la forterèsse.

Case 7. Canon, qui bat le bastion de la

case 7. de la Forterèsse. Retranchement, qui est battu par le canon de la Forterèsse.

Case 8. Fantassin, qui defend le canon en battant la case devant lui.

Fig. V.

Ligne 5. Case 5. Gén. en chef, ses marches en tout sens.

Ligne 6. Case 5. L. T. Général, ses marches en tout sens.

Ligne 0. Rivière, qui partage l'échiquier en deux camps.

Ligne 8. Case 1. Fantassin, qui entre dans la rivière.

Ligne 7. Case 2. Fantassin, qui entre dans la riviere.

Ligne 6. Case 3. Général, qui entre dans la rivière; il marche quand il est plus proche comme les dits deux Fantassins.

Ligne 8. 7. 6. 5. L. T. Gén. qui entre dans la rivière à 4 distances diverses.

La même règle est observée par le Gén. en chef.

Le Fant., et le Gén. d'Infanterie en sortant de la rivière ne font qu'un pas. Le L. T. G. et le Gén. en chef en font deux.

Ligne 4. Case 4. et 7. Marche du canon et du mortier.

Fig. VI.

Deux Breches ouvertes dans la Forteresse, qui se defend encore.

La Citadelle defendue par le Géneral, qui est dessus.

Ligne 1. Case 4. Fantassin, qui defend le canon, et bat l'entrée de la brèche, et le fossé par ligne oblique droite.

Case 5. Mortier, qui avec son coup bat le Fantassin sur la case 5 de la ligne 4.

Case 6. Fantassin, qui defend le canon, et bat l'entrée de la brèche, et le fossé par ligne oblique gauche.

Ligne 2. Case 1. Fantassin, qui defend le passage, et bat sans être defendu le Fant. de la case 1. de la ligne 4; par qui il est battu.

Case 2. Coin de la Forteresse sans défense au dehors.

Case 3. Brèche defendue par le Fantassin de la ligne 1. et par le coup du canon.

Case 4. Canon tourné au côté droit, qui defend l'entrée de la brèche, et la case 2 de la ligne 2.

Case 6. 7. 8. défendues, et battues comme les autres du côté droit.

Case 9. Fantassin, qui fait le même jeu du Fantassin 1. du côté droit de la même ligne.

Ligne 4. Case 1. Fantassin, qui bat le

Fantassin ennemi, sans être defendu, et par le quel il est battu; qui peut entrer par ligne oblique droite dans la forterèsse, mais il seroit tué par le canon. Le Fantassin 9 fait le même jeu.

Case 4. Cavalier, qui peut sauter sur la case 3, où est la brèche ouverte, mais il seroit tué par le canon. Le Cavalier peut faire le même jeu sur l'autre brèche.

Case 5. Fantassin, qui peut entrer dans une des deux brèches, et qui est battu par le coup du mortier de la forterèsse.

Ligne 5. Case 3. Canon avec son retranchement, qui a ouvert la brèche dans la forterèsse, dans la quelle il bat jusq'à la premiere ligne.

Case 5. Général, qui peut entrer dans la forterèsse par une de deux brèches.

Case 7. Autre canon avec son retranchement, qui a ouvert de même la brèche dans la forterèsse, dans la quelle il bat jusqu'à la premiere ligne.

Fig. VII.

Assaut des Retranchements soutenus par l'artillerie.

Ligne 1. Case 3. Retranchement defendu par le Fantassin, qui est attaqué par les Fantassins sur les deux lignes obliques, et par les

Cavaliers, qui sont dans la 2, et 4 case de la ligne 3.

Case 5 Retranchement au coin oblique gauche, et Fantassin, qui le defend, et qui est attaqué par le Fantassin de la case 4. lig. 2. et par le Fantassin de la case 5. ligne 3.

Case 9. Retranchement defendu par le canon, qui est battu par le Fantassin de la case 7. de la ligne 3, et par le coup du mortier de la ligne 4, case 9. Ce canon bat le Fantassin, qui est sur la case 9 de la ligne 2, et à defaut de celui ci, le Fantassin, qui est dérriere le même, et n'y étant ni l'un, ni l'autre, bat le mortier, qui le bat lui même.

Ligne 2. Case 2. Fantassin, qui attaque celui du retranchement, et qui peut monter sur l'échelle à l'assaut du retranchement

Case 3. Fantassin, qui peut monter sur l'échelle tout comme ci-dessus.

Case 4. Fantassin comme ci-dessus, et qui attaque aussi le Fantassin de l'autre retranchem.

Case 6. Fantassin, qui peut monter sur l'échelle à gauche.

Case 9. Fantassin, qui peut monter sur l'échelle au front.

Ligne 3. Case 2. Cavalier, qui attaque le Fantassin de la case 3. ligne 1.

Case 3. Fantassin, qui defend les deux Fantassins, qu'il a devant lui sur les lignes obliques, et celui qu'il a au front.

Case 4. Cav. qui attaque le deux Fantas. de la premiere ligne.

Case 5. Fantassin qui attaque le Fantassin de la case 5. ligne 1. et qui defend les deux Fantassins, qu'il a devant lui sur le deux lignes obliques, et le Cav. qu'il a à sa gauche : et il peut monter sur l'échelle qui est sur la case 6. lig. 2.

Case 7. Fant. qui defend le Fan. sur la ligne oblique gauche ; qui attaque le can. du retranchement sur la ligne oblique droite.

Case 9. Fant. qui defend le Fant. en avant, et qui peut monter sur l'échelle des que l'autre s'en retire.

Ligne 4. Case 7. Cav. qui defend le Fantassin de la case 5 lig. 3 ; de la case 6 lig. 2; et de la case 9. lig. 3.

Case 8. Caval. qui defend le Fant. de la case 9. de la lig. 2.

Case 9. Mortier, qui bat le can. du retranchement de la case 9. lig. 1.

Ligne 5. Case 1. Fan. qui defend le retranchement.

Case 2. Echelle sur la quelle bat le canon ; qui defendroit une pièce, si elle etoit sur l'échelle.

Case 6. Can. qui bat sur l'échelle, et qui defendroit une pièce si elle etoit dessus.

Case 9. Mort. qui bat sur l'échelle de la case 6. lig. 2. et sur la quelle il defendroit le Fant. de la même case, ou d'une autre si le Fantassin 9 montoit.

Ligne 6. Case 3. Can. qui bat sur l'échel-

le de la case 3. lig. 2 ; et qui y defend la pièce qui montera.

Case 4. Can. qui choisit ou le retranchement de la case 7. ou le Fant. de la case 8.

Case 7. Retranchement composé de deux pièces, formants un angle au front de la case ; et qui defend le 3. lignes au front, c'est à dire, celle du milieu, et le deux obliques.

Case 8. Fant. qui est battu par le canon, parceque le retranchement ne le couvre pas sur le coté de la case où passe le coup.

Fig. VIII.

Ligne 1. Case 2. Retranchement au front defendu par un Fant. qui bat, sans bouger, la case 2. de la lig. 2 ; pour les autres, il faut qu'il sorte.

Case 4. Retranchement sur le coin oblique gauche defendu par un Fant. qui bat, sans bouger, la case 5. de la lig. 2.

Case 6. Retranchement à côté gauche defendu par un Fant. qui bat, sans sortir, la case 7. de la même ligne.

Case 8. Deux retranchements unis au coin, defendus par un Fant., qui bat, sans sortir, les cases 8. et 9. de la ligne 2. et la case 9. de la lig. 1.

Ligne 5. Case 2. Trois retranchements, qui forment une fortification à deux angles, et trois fronts, defendu par un Fantassin, qui

bat sans sortir les cases 1 et 3. de la même ligne, et les cases 1. 2. et 3. de la ligne 6.

Case 4. Retranchement au front defendu par un Fantassin, qui bat le Fantassin ennemi marchant sur sa case, et par qu'il est également battu.

Case 6. Retranchement au coin defendu par un Fantassin, qui bat le Fantassin ennemi à la case 6. ligne 6. marchant sur sa case, et par qu'il est également battu, comme ils se battoient entre eux avec le Fantassin de la case 7. de la même ligne

Case 7, Fantassin, qui bat le Fantassin du retranchement de la case 6, et par qu'il est battu, comme il est aussi battu par le Fant. fortifié dans la case 8, dont il n'est pas obligé de sortir pour le battre.

Case 8. Fantassin fortifié par deux retranchements, méme par trois, ou 4; ce Fant. est defendu de droite et de gauche par un autre retranchement, derriere le quel un autre Fant. de son armée est fortifié. Le retranchement au front s'unit à l'autre aussi au front, et defend au Fantassin, qui est sur la case 9. ligne 6, de passer pour l'attaquer. Le premier bat sans sortir la case 7. de la ligne 5. où le Fantassin ennemi se trouve, et les cases 7. 8. et 9. de la ligne 6. où se trouve le Fantassin ennemi à la derniere case.

Case 9. Fantassin également defendu par trois Fantassins, qui bat aussi sans sortir les

cases 8. et 9. de la ligne 6. et sur la case 8. de sa ligne, si l'ennemi y étoit au lieu d'un de siens.

Ligne 6. Case 1. 2. et 3. Defendue par le Fantassin de dessus, et sur les quelles il bat sans sortir de son retranchement.

Case 4. Defendue par le Fantassin de dessus, sur la quelle il bat sans sortir de son retranchement.

Case 5. Fantassin battu, et pris par les deux Fantassins de dessus, qui sont également par lui battus, et pris ou l'un, ou l'autre.

Case 6. Fantassin, qui bat, et prend le Fantassin de dessus, par qui il est également pris.

Case 7. 8. et 9. defendue, et battue par le Fantassin de la case 8. de dessus, sans qu'il sortes et par le Fantassin de la case 9 de dessus.

Fantassin finalement battu, et tué par un des deux Fantassins de dessus sans qu'il sorte du retranchement.

Si ces retranchements, au lieu d'être sur le bord des cases où on les voit, étoient placés sur le bord des cases voisines, ils feroient le même effet, puisqu'ils défendroient, et seroient également défendus.

CONCLUSION.

Je me suis dispensé d'entrer dans un minutieux detail de tout ce qui peut se faire dans le jeu. Quelques écrivains du jeu des échecs ont crû devoir tout expliquer ; pour moi j'aurois crû rebuter le lecteur, en le mettant, dans le cas, de lire un gros volume.

Quand un joueur connoit la force des pièces et la maniere de les disposer dans les divers point d'attaque ou de defense, et qu'il sait les règles générales, d'après les quelles il doit diriger, et concerter leurs mouvements pour amener une chance heureuse ; c'est à la finesse de son genie à lui suggerer à propos les mouvements, qui decident du gain de la partie.

Ceux, qui connoissent le jeu des échecs ont encore moins besoin d'un gros volume.

S'il s'élevoit des difficultés imprévues, on devra toujours recourir à l'expedient qui aura plus de vraisemblance et de rapport avec nos batailles, pourvu qu'il ne derange point l'ensemble du jeu, et qu'il ne contrarie pas les règles particulieres, aux quelles chaque pièce est assujettie.

Tout joueur experimenté pourra ajouter, ou supprimer ce qu'il jugera plus à propos. Aucune invention n'a été portée de premier abord à sa perfection ; mais avec le tems, l'experience, et la reflexion, on peut y faire les changements, et les emendemens convenables.

Je serai peut être le premier à les faire, et même à mettre au jour un deuxieme volume, qui servira d'appendice à celuici, que je crois toutefois suffisant pour enseigner mon jeu de la guerre; invention à la quelle jusqu'à present personne n'a songé.

Table III.

J'ai mis cette troisieme table pour répresenter les pièces mobiles du jeu ; c'est ainsi que l'on figure les pièces pour le jeu des echecs. Ces pièces etant faites au tour, leur prix est fort modique, et elles ne coutent pas tant comme celles, qui se trouvent designées sur *la Tab.* 1.

Explication

Fig. 1. Général en chef.
2 Lieu-Tenent-Général.
3 Général d'Infanterie.
4 Fantassin.
5 Général de Cavalerie.
6 Cavalier.
7 Canon.
8 Mortier.

INDEX.

Avant propos	pag. 1
Idée générale du jeu	4
De l'Échiquier ou champ de Bataille	7
Du Soldat á pied ou Fantassin	9
Du Général d'Infanterie	9
Du Cavalier	10
Du Général de Cavalerie	10
Du Lieu-Tenent-Général	11
Du Général en chef	11
Du Canon	12
Du Mortier	15
Des Bastions	17
De la Citadelle	18
Des Retranchements	18
Du Pont	20
Des Echelles	21
De la defense de la Forterèsse, et de la Citadelle.	22
De l'assaut et de la prise de la Forterèsse, et de la Citadelle	25
De la defense des Retranchements	28
De l'assaut, et de la prise des Retranchements	30
De la Riviere	32
Du Campement	34
De la marche de l'Armée	35
Des Promotions dans l'Armée	38
Des Prisonniers de Guerre, et de la maniere d'en faire l'échange	39
De la Victoire, et du jeu indecis	41

De la Reduction du jeu	42
Des Conventions	43
Des Traitès de paix	44
Jeu en deux	45
Reflexions sur le dit jeu	73
Jeu en 3 et en 4.	76
Bataille en 4.	78
Du jeu en 3.	96
Pièces du jeu	97
Explication de la Table 1.	97
de la Table 2.	98
de la Table 3.	113
Conclusion	111

Imprimé dans les deux langues Italienne, et Française.

ERREURS		CORRÉCTIONS	

Dans le jeu en deux.

Pag. 46	lig. 19 et 20	13 et 15	14 16
56	lig 9	89	79
57	lig. 2	gauche	droite
57	lig. 22	prenant le Gén.	(effacez-le)
67	lig. 18	127	109

Trois mouvements d'artillerie sont echapés contre la règle; cela vous servira d'avis pour un autre jeu.

Dans le jeu en 4.

Pag. 78	Noirs	lig. 9	97	98
79	Blancs	14	147	47

Dans la Table II.

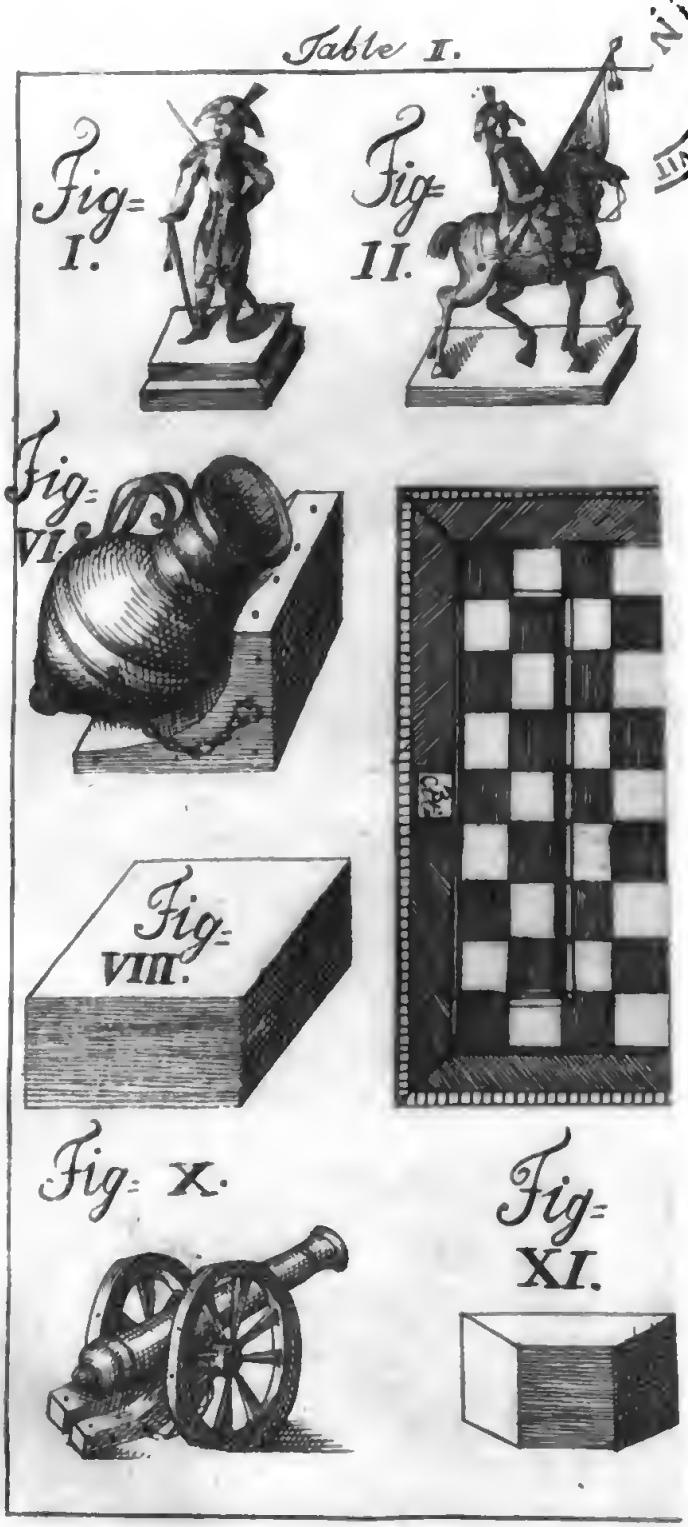
Fig. VII. et VIII.

Pag. 107		lig. 29	le	un
		30	9	y
109		8	le Fantassin ennemi	les Fant. ennemis
		9	Case 6	Case 5 et 6
		ibid.	sa	leur
		10	battoient	battent
		lig. der.	Fantassins	Retranchements

Voulez vous faire un jeu en deux avec toutes les pièces mobiles, qui ne dure pas tant comme l'autre? Batissez la Forteresse sur la ligne 3 avec 5 cases au front, et trois à coté; comme vous la voyez marquée pour le jeu en 4; placez les camps entre la 6 ligne inclusivement, et entre la 5. l'artillerie, ne mettez pas de retranchements qu'au canon qui veut ouvrir la brêche; otez la rivière, et ne faites pas de prisonniers.

606453

Table I.



Digitized by Google

II.

Fig. I.

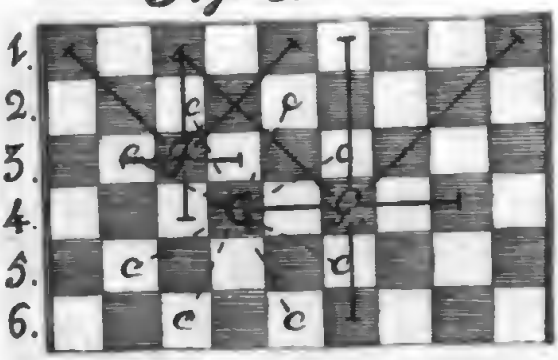


Fig. IV.

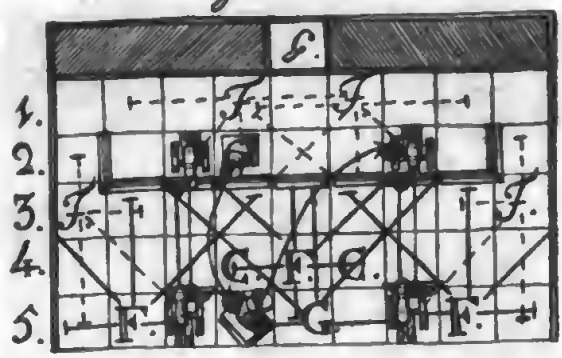
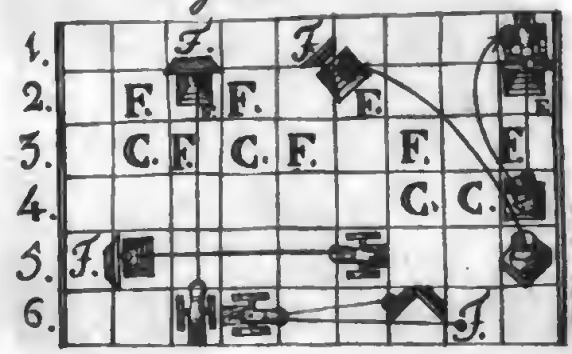
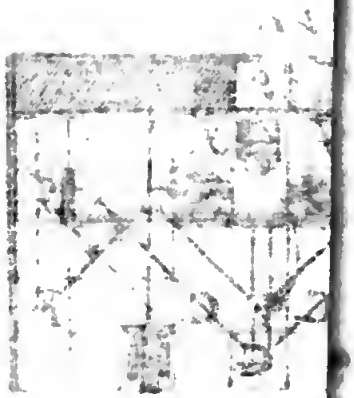


Fig. VII.



BIBLIOTECA NAZIONALE



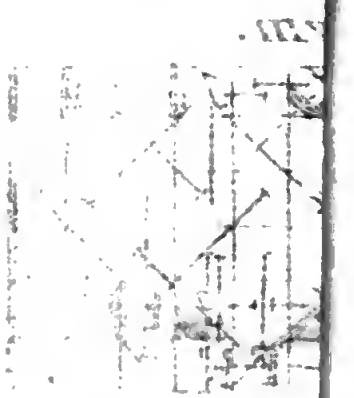
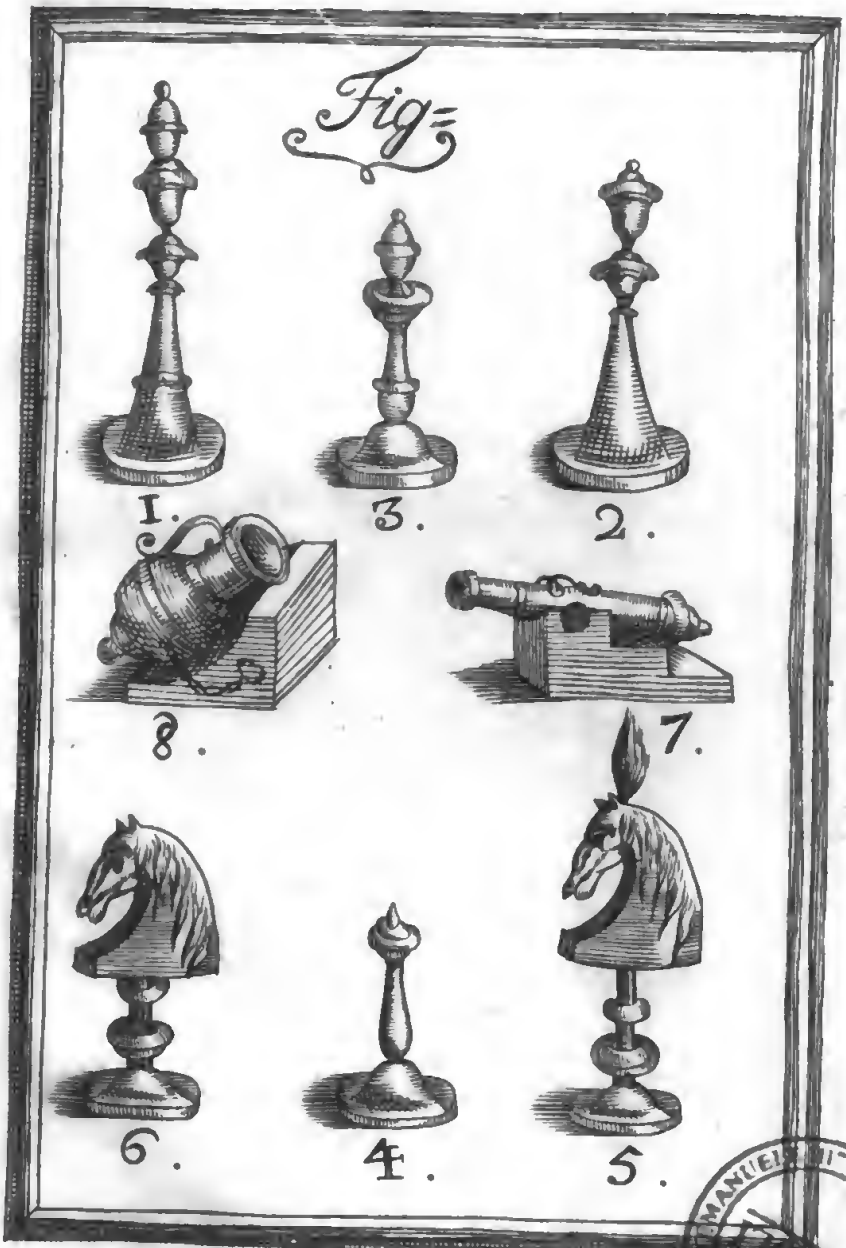
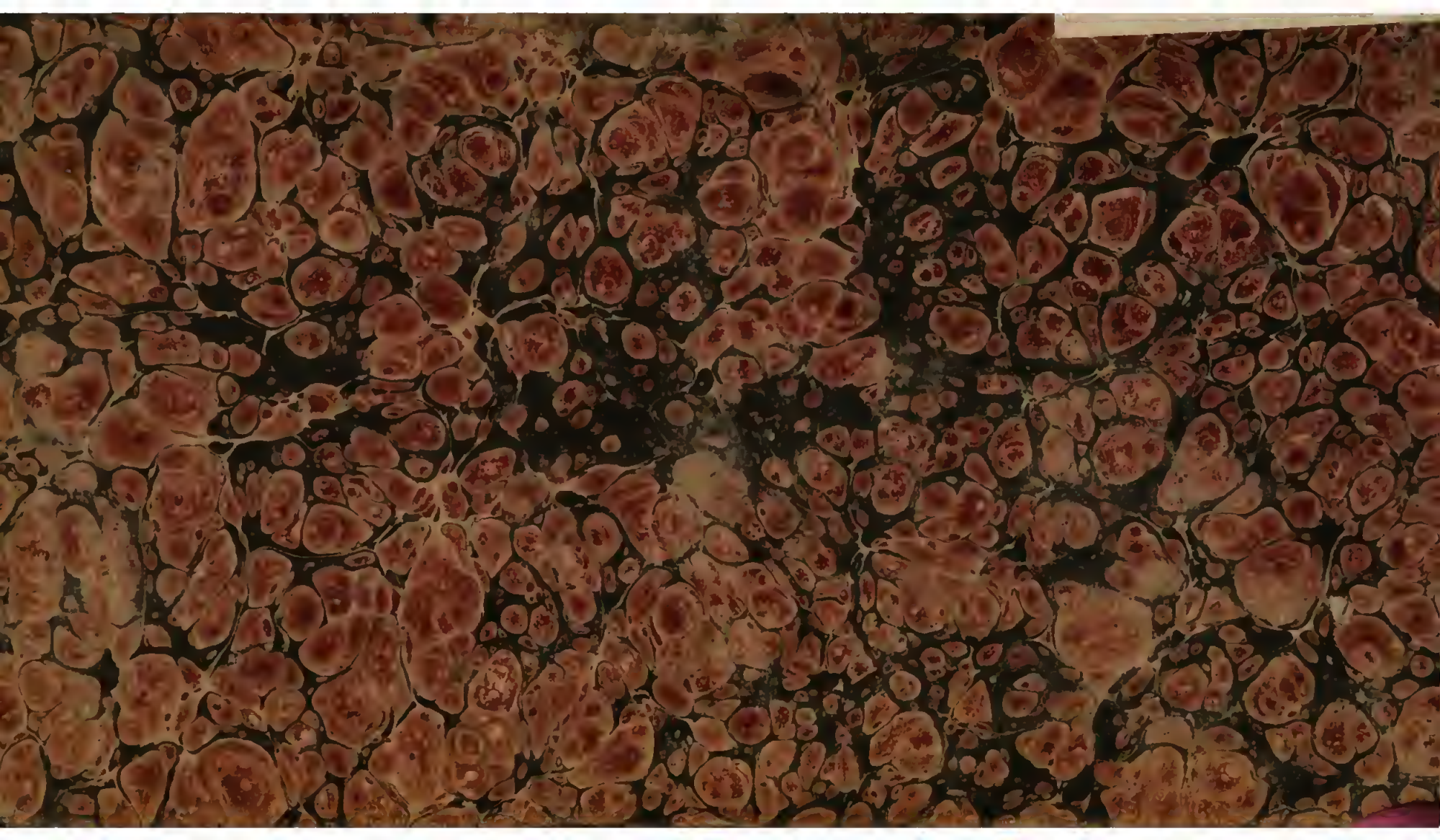


Table III. Tavola III.



VITTORIO EMANUELE II. BIBLIOTECA NAZIONALE NAPOLI